•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

EDICION ESPAÑOLA

Top Secrets Interactivos para llegar al final de: ▪BALDUR'S GATE ▪HEART OF CHINA

COMPUTER GAMING WORLD

Nº42 • Mayo • 1999
650 ptas. / 3,91 euros

Preview

- Outcast: la 8ª maravilla de Infogrames

Reviews

- Commandos: Más allá del deber
- Rage of Mages
- Viva Football
- Machines
- Billares
- V- Rally
- TOCA 2
- Asghan

Reportaje

Juegos para no dormir

El terror toma forma en 7 escalofriantes producciones:

▪Vampire ▪Gabriel Knight III ▪Nocturne ▪ShadowMan ▪Werewolf ▪Requiem ▪El Guardian de las Tinieblas

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675 ptas. / 4,06 euros

The Dragon Slayer

ASGHAN

WINDOWS 95

3Dfx Interactive

Asghan™ © 1998 Société Silmarils

GROLIER INTERACTIVE

Silmarils

Distribuido por:

Virgin INTERactive

Hermosilla, 46. 2º dcha - 28001 Madrid - Tel: 91 578 13 67 - www.virgin.es

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, I.H Servicios Informáticos, Mariano Gómez
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción: Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción: Juan Fco. Larramendi

Redacción y Administración:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 26 80
Publicidad Madrid: Tomás Jiménez
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 27 92
Publicidad Barcelona: Vicky Álvarez
Teléfono: 93 217 79 17 Fax: 93 218 86 12
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02
Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: 91 417 95 30

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

ARI Asociación de Revistas de Información

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

DIFUSION CONTROLADA POR OJD

EDITORIAL AMERICA IBERICA

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

editorial

El pez grande se come al chico

Es bien conocido el fenómeno que se está produciendo en dos mercados que guardan cierta similitud con el del software lúdico, el discográfico y el del cine, que está dejando los respectivos sectores divididos en dos bandos –no necesariamente enfrentados entre sí–: el de las compañías llamadas independientes y el de las grandes multinacionales.

Cada uno de estos bandos está etiquetado por factores que marcan sus estilos de producción: pequeños presupuestos e ideas originales y arriesgadas es el emblema de las compañías independientes, presupuestos astronómicos y busqueda descarada de la comercialidad es en lineas generales el estilo característico de las multinacionales. Con todo, la frontera que marca ambos territorios no está a menudo tan claramente delimitada como podría parecer a primera vista, pues un hecho que se produce con frecuencia es que cuando una de estas pequeñas compañías obtiene uno o varios éxitos notorios, es inmediatamente tentada por las grandes multinacionales, ya sea para que trabaje por encargo para ella o bien directamente para ser absorbida dentro de su estructura.

Dicho todo esto, y volviendo la vista al sector que nos concierne, el de los juegos de ordenador, algo parecido viene ocurriendo desde hace ya algunos años, de tal forma que cada cierto tiempo una nueva compra de una compañía pequeña –o no tanto– por otra de mayor tamaño convulsiona el sector. La palma en este momento se la lleva la compañía francesa Infogrames, en plena vorágine expansionista, pero otros hechos notorios, como la absorción del grupo Cendant (que engloba entre otros a Sierra o a Blizzard) por Havas, o la unión de fuerzas entre Virgin e Interplay, hablan bien a las claras de cuál es la actual tendencia en el sector.

Entrar a valorar las ventajas o desventajas de estos procesos –si es que las hay– es ya otro cantar: se podría decir que el hecho de que las pequeñas compañías sean compradas por las grandes del sector frena en buena parte la innovación y el riesgo creativo, ya que las multinacionales tienden a apostar por producciones de éxito asegurado, pero esto es difícil de demostrar con datos. Lo que si se puede aseverar sin temor a equivocarse es que si una gran compañía compra a otra más pequeña que acaba de lanzar un juego de éxito, lo que va a hacer inmediatamente es poner a esta compañía a trabajar en una secuela, y luego en otra... y así hasta que se agote el filón. Dicho de otra forma, por muy buenas ideas que tuviera esa compañía, quedarían archivadas indefinidamente en sacrificio de seguir trabajando en lo que comercialmente sería una apuesta más segura.

Ese puede ser tal vez el principal problema de esta tendencia, junto al riesgo de que el sector quede en manos de unas pocas pero mastodónticas compañías que lo controlen a su antojo.

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

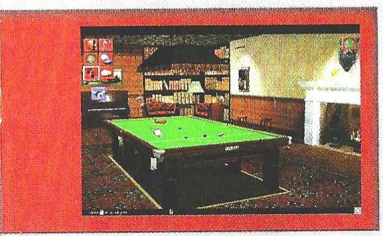
sumario

NÚMERO 42 • MAYO • 1999

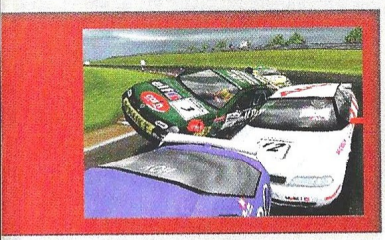
En portada:

Si hace apenas un par de meses fue Resident Evil 2 el encargado de erizarnos el vello y provocarnos un sobresalto tras otro, los juegos que analizamos en el reportaje que os ofrecemos este mes no le van a andar a la zaga. Por si fuera poco, la calidad y la originalidad de alguno de ellos es también terroríficamente... atractiva.

Asghan



Billares



TOCA 2 Touring Cars

REPORTAJE

Juegos de Terror: Pesadillas interactivas 32

Este género siempre presente en el cine, la literatura y ahora en los videojuegos, no ha perdido en la Era Informática ni un ápice del terreno ganado durante los siglos anteriores. En este reportaje te presentamos las últimas y "sorprendentes" tendencias para el mundo del PC.

AVENTURA/ROL

Rage of Mages 44

Espadas, magia y demonios. Traducido y doblado al castellano, que no es poco, la secuela de este juego está ya casi a la venta en todo el mundo, No obstante en nuestro país acaba de salir la primera parte. Y es que nunca es tarde si la dicha es buena.

Asghan 46

El caballero del dragón. La balanza se estabiliza entre la aventura y la acción, sin decantarse de forma subrayada por ninguno de los dos géneros. Tan sólo una cosa es segura: un buen juego con puzzles, exploración y estrategia, como éste, siempre tendrá un lugar sea en el sitio que sea.

ESTRATEGIA

Battle of Britain 48

Fuego en el cielo. La obsesión de Hitler por conquistar Inglaterra, quizá haya sido uno de los grandes sueños fracasados de la historia de la humanidad. ¿La causa? Entre algunas otras, la existencia de los temibles Spitfire...

Machines 50

La locura de los ordenadores. Escenarios 3D con combates en tiempo real y jugabilidad de filosofía Command & Conquer, son la mejor tarjeta de visita de un juego innovador. Todo comenzará con la exploración de los planetas extrasolares para no hacinar la Humanidad sobre la Tierra.

Commandos. Más allá del deber 52

No apto para novatos. Tan sólo ocho nuevas misiones serán las presentadas en la secuela del que ha sido el número uno en ventas entre los juegos aparecidos en todo el mundo en los últimos meses. No obstante el que en apariencia es insignificante número, dará muchas horas de juego y apetecibles quebraderos de cabeza.

Football World Manager 54

Control total. Una cincuentena de países y sus respectivos clubes, ¿serán suficiente para ti? Ahora tendrás la oportunidad de entrenar a sus jugadores y gestionar esas empresas. ¡A ver si lo haces tan bien como has propuesto siempre que asistías a un partido!

Gruntz 56

La estrategia de la risa. Se trata de un simpático juego de estrategia que ameniza lo que para muchos ha podido resultar una tediosa experiencia. Y es que no todos los juegos de estrategia son capaces de arrancar una carcajada de vez en cuando.

ACCION

Get Medieval 58

El "regreso" de Gauntlet. Tan divertido y adictivo como lo fuera aquel al que hacemos referencia en este escrito, y que pasó a mejor vida hace tiempo, la nueva representación de este juego de acción, importa una renovación tan acorde como los tiempos en que estamos. Y es que lo sencillo siempre perdura.

Redline 60

El día de la bestia. Auténticos baños de sangre cuando se conducen vehículos, y verdaderas carnicerías a la hora de disparar contra los enemigos, son elementos habituales en Redline. Y es que, no en vano, vivimos un tiempo de desenfrenos y aberraciones...

Hell-Copter 62

El ángel exterminador. En tus manos estará la solución a los conflictos surgidos tras la desaparición de la Guerra Fría. No será fácil porque tus enemigos estarán bien equipados y no son piadosos, pero ellos no saben algo que tú tienes muy claro: eres el mejor con tus helicópteros.

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

South Park 64

Niños salvajes. Cuatro "tiernos" niños serán los protagonistas de este juego. Son crueles, despiadados e impasibles ante las muestras del sufrimiento ajenos que se les representan, pero es que... muchos niños de carne y hueso se parecen más a ellos de lo que creemos.

Expendable 66

Destrucción masiva. Es el no va más de los juegos mata-bichos en 3D que han aparecido hasta ahora en el mercado. Con otros te quedabas un tanto vacío, pero esa sensación se terminó. Si lo que te gusta es la destrucción, con Expendable quedarás contento... o contenta. (Es que hoy en día...)

Dark Vengeance 68

En clave de clon. Es el primer imitador que le ha salido a Heretic, pero eso no quiere decir que sea el último o que esté mal. Eso sí, un poco por debajo de los altos listones que marcaron el éxito de aquél, y que se tradujeron en unas calidades de juego impresionantes.

V-Rally Multiplayer Championship Edition 70

Peligro constante. La sorpresa viene dada esta vez por Infogrames. El juego de carreras de coches que presenta, es como poco impresionante. Muchos circuitos, conducción muy arriesgada y gran jugabilidad son las premisas con que contaremos al comenzar cualquier carrera.

Mr. Tiny Adventures 72

Un bonroso escarmiento. Un juego de plataformas como los de antes. De seguimiento lineal en el desarrollo de la acción izquierda – derecha, a todos nos sonarán sus retos. Y es que las viejas glorias nunca mueren.

DEPORTES

Billares 74

Juegos de salón. Tragaperras, damas, dardos y un jukebox, son algunos de los elementos que acompañan la mesa de billar, que brilla entre estos juegos. ¿Lo mejor? Los oponentes a los que tendremos oportunidad de enfrentarnos. Algo en verdad reconfortante.

UEFA Champions League Temporada 1998-99 76

La elite del fútbol. Otra fábrica de sueños en la que podrás ejecutar tus deseos más apetecibles: que tu equipo preferido sea el campeón de la liga, que sus jugadores lo hagan tan bien como siempre quisiste... Y es que a partir de este momento, la suerte dependerá de ti.

Viva Football 78

Larga vida al rey. Tan sólo por la posibilidad de revivir todas y cada una de las Copas del Mundo disputadas durante los últimos cuarenta años, merece la pena prestar atención a un juego que, sin ser el no va más, tampoco deja muchos cabos sueltos.

Actua Pool 80

El patito feo. Mesas variadas, muchas modalidades de juego y diferentes muestrarios de bolas para billar, son algunas de las características de este juego, que nos traslada de lleno al grano con pocas exquisiteces en su haber.

SIMULACION

Toca 2 Touring Cars 82

Cirujanos al volante. Una perfecta producción a la hora de materializar la idea de un simulador de carreras de coches, tan sólo puede significar la existencia de productos tales como Toca 2. Verdadera obra de ingeniería, te propone disfrutar de los momentos más impresionantes que pueden vivirse al volante.

Nascar Revolution 84

Un juego que no conduce a nada. Todo en esta vida es un juego. A veces nos reporta conclusiones y aprendizaje. Otras acabamos con la sensación de haber perdido el tiempo. No obstante, nunca podremos decir que, al menos, no lo hemos intentado...

secciones

6 Léeme.bat

Un mes parco en información han sido, al final, treinta días de buen provecho. Son sólo vagas suposiciones y proyectos que aún no han tomado cuerpo del todo, pero podremos hacer un balance de la situación general en el mundo de los juegos para PC observando el cariz que van tomando los acontecimientos.

10 Interfaz

A pesar de que la mayoría de las preguntas enviadas por vosotros a nuestra sección, sean referentes a soluciones para juegos, no nos cansaremos de advertir que cualquier otro tema tiene cabida en esta sección. Cualquier duda o consulta que deseéis hacer, eso sí, siempre relacionada con el mundo del PC.

12 Hardware

Un pad capaz de cumplir con todas las exigencias que impone el usuario a tal producto; un joystick resistente, eficaz y ergonómico; las últimas novedades en tarjetas aceleradoras; y el esperado reportaje a cerca de la Voodoo 3, son las novedades más recientes en el mundo hard. Nosotros te las presentamos ahora para que puedas decidir después.

15 Zona Alfa

No parecía que hubiera mucho movimiento en esta sección durante los últimos meses, pero se nota que el verano está a la vuelta de la esquina y que las productoras se afilan las uñas. Siete juegos serán los encargados de ponernos al día sobre lo más nuevo en nuestro mundo. Esperemos que sean los siete Magníficos en los meses venideros.

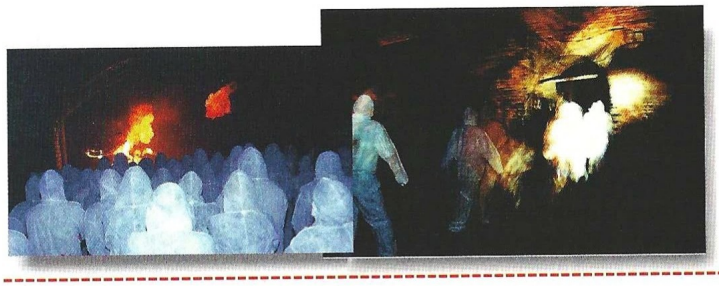
23 Zona Beta

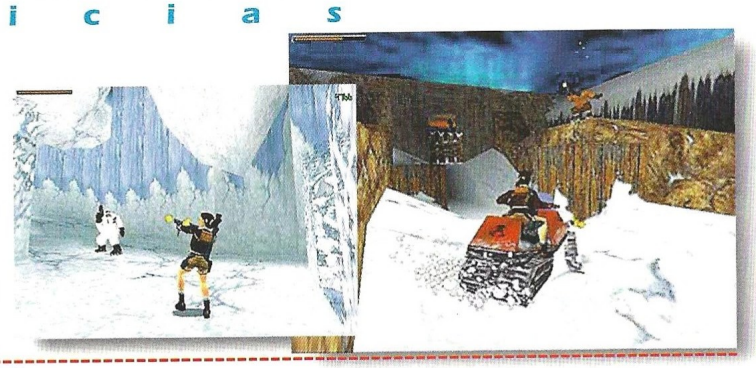
Muchos brillarán porque son buenos, pero entre las luminosidades más acusadas que os presentamos este mes, se advierte la presencia de algo singular: la competencia comienza a dar sus frutos y la compañías ya no nos presentan cualquier cosa. De algunos de ellos os ofrecemos la demo en nuestro CD-ROM de regalo.

98 Top CGW

Puede ser bueno o malo, según se mire, pero lo que no deja lugar a dudas es que se trata del termómetro que visualiza la magnitud de acontecimientos tan importantes como la escalada hacia sus primeros puestos de un juego. Es un patrón muy útil que aconseja a los futuros jugadores con los votos de los que ya usaron.

HEART OF CHINA es el juego que regalamos. Es una aventura gráfica en castellano con momentos arcade. Divertida y refrescante te garantizamos grandes momentos de gloria en donde tendrás que demostrar tus reflejos "mentales". Instrucciones en la página 96





El terror en las sombras

El pasado día 31 de marzo, Acclaim presentó en Londres el juego ShadowMan. El escenario fue un laberinto de inmensos túneles subterráneos donde Legión hizo acto de presencia entre grandes llamaradas mientras caía sangre del techo, y anunció la llegada del Apocalipsis. Los periodistas tuvimos que enfundarnos en un mono blanco para protegernos de la lluvia de fluido vital. Fue curioso ver las miradas de la gente por la calle al contemplar cómo tres autobuses llenos de gente que parecían empleados de una central nuclear, cruzaban la ciudad. Puedes encontrar más información acerca de ShadowMan en el reportaje de juegos de terror, dentro de este mismo número.

La compañía de Michael Crichton

El conocido escritor de ficción, Michael Chrichton –Parque Jurásico, Acoso, Congo, Esfera– , ha creado una compañía para el desarrollo de juegos de ordenador junto con Michael Backes –experto en efectos visuales en filmes como Parque Jurásico y Sol Naciente–. El nombre de esta nueva aventura es Timeline Studios, y utilizará la tecnología OpenSpace 3D de Virtus Corporation para crear juegos en CD-ROM y DVD que empezarán a ver la luz en el año que viene. Muy posiblemente se anuncie alguno de ellos en unas semanas. Durante la rueda de prensa en la que se anunció el nacimiento de Timeline Studios, Chrichton afirmó "como aficionado a los juegos de ordenador durante los últimos 20 años, he visto muchos juegos 3D con enormes entornos –gigantescos mundos, unos cuantos monstruos, algunos puzzles–, pero con una interacción limitada. Timeline cambiará esto con juegos trepidantes que tendrán lugar en mundos más reducidos, complejos y altamente interactivos."

Lara Croft contraataca

Lo de esta chica no tiene fin: además de haber firmado con una conocida marca de bebidas energéticas en el Reino Unido para explotar su imagen, Lara Croft protagoniza Tomb Raider II: The Golden Mask, un nuevo paquete que incluye Tomb Raider II y un disco con cuatro nuevos niveles. A partir del día 22 de abril, la demo estará disponible en www.eidos.com, y más adelante, se irán poniendo en este mismo sitio web estos nuevos niveles para que pueda bajarlos quien quiera. La nueva aventura de Lara será en busca de una antigua máscara de oro que se dice otorga poderes de reanimación a quien la lleve. Las niveles transcurren en una isla del Mar de Bering, una mina secreta del gobierno ruso, una ciudad subterránea y un valle tipo Shangri-La que ha permanecido oculto durante miles de años.

Nueva compañía, más Half Life

Gearbox Software es una compañía creada en enero de este año por gentes procedentes de Microprose, 3D Realms y Ritual. Su primer título será la primera expansión oficial para Half Life, llamada Opposing Force, que estará lista para otoño. El jugador asumirá el papel de un soldado en el Centro de Investigación de Black Mesa, donde podrá experimentar con nuevas armas humanas y alienígenas, conocer a una nueva raza alienígena y "sufrir" una nueva experiencia que sacará aún más partido de todo lo que el engine de Half Life puede ofrecer. También habrá nuevos escenarios multijugador.

Regreso a la ciudad del pecado

Wages of Sin es la primera expansión oficial para Sin. 17 nuevas misiones, 12 nuevos enemigos y 7 armas también nuevas con una historia que de nuevo transcurre en Freeport. Con Elexis fuera de circulación, todo parecía tranquilo. Pero el mafioso Gianni Manero está dispuesto a ocupar el lugar de Elexis Sinclaire en la lista de los más buscados. Los nuevos escenarios incluyen un hotel casino, un puerto naval y un complejo de investigación de mutaciones. Los cuatro nuevos personajes, doce enemigos y 2 jefes de final de fase, tienen una inteligencia artificial mejorada. También se han retocado las texturas y la física, y se han incluido nuevas opciones multijugador con cuatro niveles exclusivos a bordo de motos con motor hover.

¿Adiós a Lands of Lore?

Heuristic Park está produciendo para Westwood Studios un juego de rol denominado Swords and Sorcery. Con un entorno 3D, el juego permitirá controlar a seis personajes al mismo tiempo. Quizá, y sólo quizá, si este título tiene éxito, pase a reemplazar a la saga de Lands of Lore, que en su tercera edición empieza a caer inevitablemente en la reiteración. Actualmente, Swords and Sorcery está terminado, incluyendo las voces, y el equipo de diseño está revisándolo y equilibrando la dificultad. Su lanzamiento está previsto para este verano.

Teletipo

Infogrames es definitivamente presa de una terrible fiebre "consumista". Ahora han adquirido las compañías Beam (KKND) junto con Melbourne House y sus afiliadas, Accolade (Test Drive), Gremlin y parte de los estudios de Psygnosis en París.

Microsoft tampoco se queda atrás en esto de las adquisiciones: la más reciente ha sido Access Software (The Pandora's Directive). Por otro lado, Microsoft ha firmado un acuerdo con Rage Software para producir un juego de fútbol que saldrá a finales de año.

Electronic Arts ha licenciado derechos de imagen de Porsche para producir juegos de ordenador con coches de esta legandaria y elitista marca.

THQ ha cambiado el nombre de su juego más prometedor, Excession, por el de Sinistar.

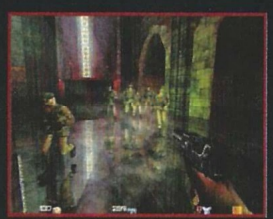
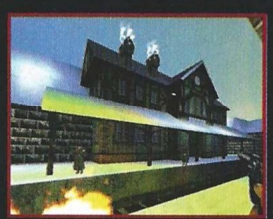
Disney Channel comenzará a emitir el día 4 de mayo a las 21:30 una serie llamada Crash Zone cuyos protagonistas, un grupo de adolescentes, se dedican a probar y programar juegos.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Beneath Activision	10/99
Giants Interplay	11/99
Grudge Warriors Telstar	09/99
Lego Rock Raiders Lego	11/99
Metal Fatique Psygnosis	09/99
Shadowrun Assassin FASA	07/99
Space Invaders Activision	07/99
Starship Troopers Microprose	07/99
Urban Chaos Eidos	10/99
X: Beyond the Frontiers THQ	11/99

mortyr 2093-1944

"WOLFENSTEIN SE UNE A UNREAL" –PC Games–

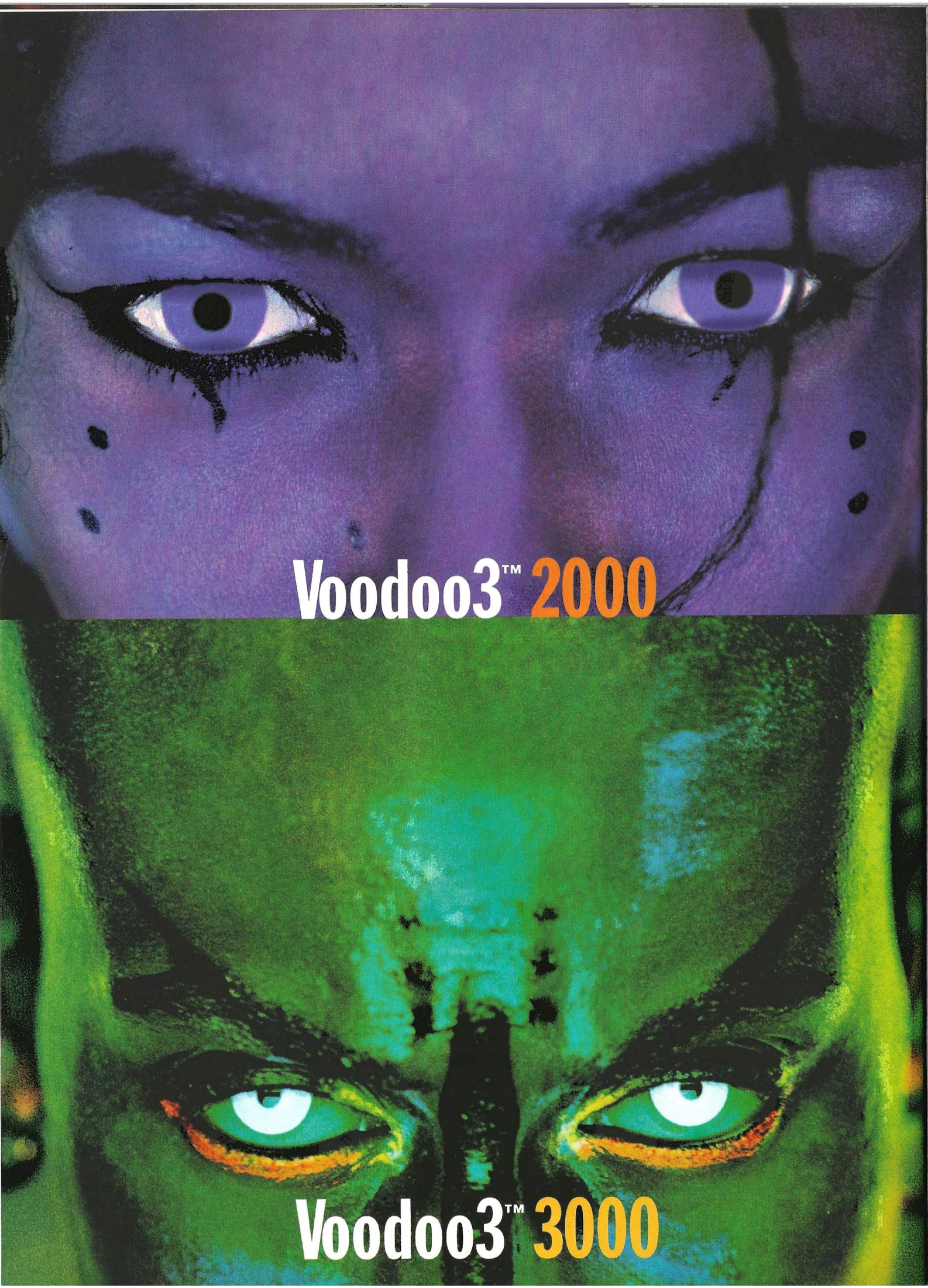



Disponible en mayo de 1999

INTERACTIVE MAGIC

Friendware
www.friendware-europe.com

Mortyr y Mortyr 2093-1944 son marcas registradas de Interactive Magic, Inc.
Todas las otras marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.


Voodoo3™ 2000
Voodoo3™ 3000

Recuerda esta cara

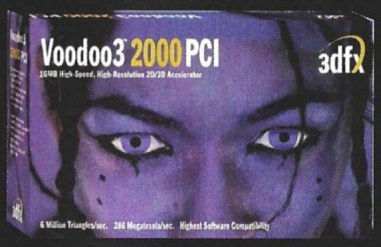
La mayor rapidez del mundo en 3D/2D

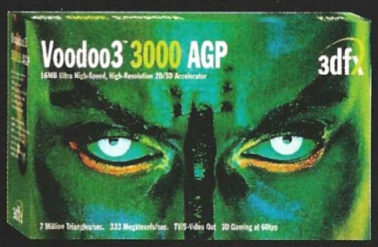
La mayor compatibilidad más alta con juegos:

Direct3D® - Glide® - OpenGL®

Soporte DVD*

Salida de TV / S-Vídeo**





Presentación de la Voodoo3

3dfx™

www.3dfx.com

Pronto disponible en: CENTRO MAIL ECI FNAC MIRO

** sólo para la versión tiendas especializadas Voodoo3 3000 con el cúpon del programa MPEG2. No disponible con la versión OEM. ** sólo para la versión Voodoo3 3000.*

3dfx Interactive - 32, rue de Cambrai, 75019 Paris Tel: 93 474 05 80 Fax: +33 01 40 36 59 38

Voodoo3, V2 1000, Glide and the 3dfx Logo are trademarks and/or registered trademarks of 3dfx Interactive, Inc. in the USA and in other select countries. All rights reserved. Copyright 3dfx 1999.

Interfaz correo

Tengo problemas con Grim Fandango. Tengo guadaña, llave de Nick, rostiza-pavos, impresora de billetes, botella de licor, noticias de Salvador Limones y papel nº 36 "El ancla oxidada". No puedo salir de la bodega. ¿Cómo cargo los barriles? ¿Debo hacer algo en el tatuador o donde el enterrador? La abeja sigue en la cárcel, Glottis se emborracha. No puedo entrar en el cuarto de la jefa en el bar...

Juan José Gómez. Cantabria

Coloca la grúa en posición baja frente a una de las aberturas de la verja del ascensor. Baja, vuelve a pulsar el botón para que el ascensor suba, y vuelve a montar en la grúa manteniéndola empujando las aberturas. Cuando se pare el ascensor, usa la palanca para subir la pala en el lateral izquierdo para abrir la reja y penetrar en el pasillo.

Estimados amigos. Llevo tres meses estancado en Gobliiis 3. No consigo pasar de la telaraña para coger las cifras porque desaparece haga lo que haga. ¿Es que hay que hacer algo con Blount-lobo?

Luis Melgar. Barcelona

Debes seguir estos pasos al pie de la letra: para que Blount pueda llegar al cuadro con la carretilla, debes usar a Fulbert en la tela de araña. Debes situar la moneda sobre el cuadro, coger el caballo que está junto a la telaraña y usar el hacha con la regla para coger un trozo. Cuando Fulbert apalee el polvo, Blount deberá estar debajo para poder estornudar. Sitúa a Blount-lobo frente a la araña y a Fulbert frente a la Luna. Recoge ahora todos los números, salvo el cero, y ponlos en el tintero.

Necesitaría unos cuantos trucos para hacer más amenos el juego Seven Kingdoms. ¿Sería posible?

Rafael Bayarri. Valencia

Pulsa la tecla de mayúsculas –no el bloqueo–, tres veces en el 1, otras tantas en el 2 y tres más en el 3 de los números que se encuentran situados en el teclado alfanumérico, bajo las teclas de función. Luego deberás pulsar:

U Inmortalidad
T Avance Tecnológico
Z Mayor rapidez en la construcción

Hola, soy uno de vuestros lectores y no sé qué hacer en Ween. Estoy delante del Revüss y en un grabado aparecen unas letras.

Alex Martínez

Teclea DJEL. Coge el cuchillo del nicho y úsalo dos veces sobre la caña de bambú que está junto a las palancas. Acciona las palancas en este orden: derecha, central, izquierda cuatro veces. Volverán a la posición inicial. Cierra la ventana que muestra las palancas. Toca la flauta. Si lo haces mal los granos de arena matarán a Ween. Si no, URM hará caer una piedra del techo. Colócala en el orificio del grabado y pulsa AZEULISSE. Toma la estatua y llévala junto a la del otro nicho. Mete los granos en el REVÜSS.

Estoy en el sexto día de juego en Gabriel Knight, dentro de la comisaría, y no puedo entrar al despacho del inspector de policía, que ya me dio la llave dentro de una nota. ¿Qué debo hacer?

Looia Aragón y Diego Muñoz
Bilbao y Coslada (Madrid)

Existen dos formas para entrar en el despacho del comisario. Ambas te dejan poco tiempo para actuar: una es aprovechando la ausencia de los policías cuando llega el vendedor ambulante. La otra te permite entrar cuando el policía que está tras el mostrador se duerme unos instantes. Repetimos: es difícil, pero puede hacerse.

Necesito vuestra ayuda para resolver una duda que tengo. Poseo un Pentium 200 MMX con 82 Mb de RAM, una S3 con 4 Mb, una 3Dfx y un CD-ROM de 24x. Me gustaría comprar una Voodoo 3 3000 AGP, pero no sé si mi ordenador es suficiente para ella.

Jorge Perelló. Madrid

Justo en este número se analiza la Voodoo 3, no obstante requiere Pentium II o Pentium Pro, aunque se recomienda un 233, 32 Mb de RAM y Windows 95/98. No obstante, podrás obtener más información en el número de teléfono siguiente: 902 171819

No hay forma de encontrar la casa de Hori en el juego Egipto 3000 a. C. En Neverhood no se qué hacer después de pasar la plataforma en donde se encuentra el cañón. Ya he bajado el camino que lleva al lago –ahora vacío–.

Lidia Martínez. Madrid

Al principio del pueblo, verás una estrecha calle llena de puertas, pero la casa de Hori se encuentra al final de esa calle, a la derecha. Es la puerta que se encuentra detrás de la tabernera. En esa misma calle principal, antes de ir a la derecha para ver a la tabernera, si tomas el callejón de la izquierda, encontrarás una escalera de mano que es la que debes usar para entrar por el tejado en casa de Hori. A la tabernera no se te ocurra acompañarla. En cuanto a Neverhood deberás ser más explícita porque el cañón aparece varias veces en juego.

Estimados amigos de la revista Computer Gaming World. Me encuentro atascado en el juego Larry 7 y no tengo ni idea de cómo continuar. Necesito conseguir la leche de los castores. ¿Para qué sirven las tiras de luces de las lácteas?

Álvaro Berna. Salamanca

Tienes que recoger en la cocina el pescado, puchero y sal. Existe una receta en la hoja de periódico en la que estaba envuelto el pescado. Ve con el puchero a la bodega de popa inferior y mételo en la jaula d ellos castores para que lo llenen de leche. En cuanto a las tiras de luces de los trajes, tendrás que cogerlas, así como el mando a distancia que las enciende, que se encuentra a la derecha en el escenario. Sal luego al jardín y enróscalas en la pica que sobresale por el techo. Llegas ahí trepando por el andamio. Ve ahora a la pista para lanzar las herraduras, enciende con el mando a distancia las luces y lanza otra vez las herraduras.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguientes direcciones:

Computer Gaming World, Interfaz. América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

E-mail: cgw@futurnet.es

Descubre la magia de la Edad Media

GET MEDIEVAL

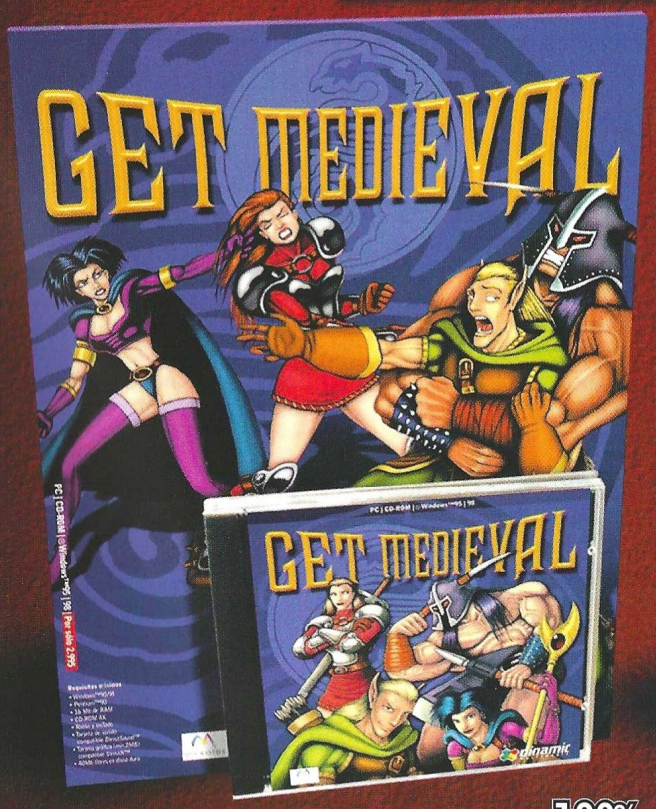
Prepárate para disfrutar de la acción más desenfrenada y divertida que hubieras podido imaginar. Selecciona uno de los 4 personajes disponibles y adéntrate en el castillo del malvado dragón que amenaza el próspero y pacífico Reino de Arrivus. Recorre más de 40 espeluznantes mazmorras repletas de trampas, tesoros y sorpresas. Te están esperando todos los enemigos del mundo y alguno más

- **4 personajes diferentes**
- **Hasta 4 jugadores pueden jugar simultáneamente en red local o Internet.**
- **Excelentes gráficos 3D.**
- **Editor de niveles.**
- **Espectacular sonido.**
- **Filtros de color dinámicos para efectos increíbles.**

RAGE OF MAGES

Una terrible guerra ha agotado los recursos del próspero reino de Kania. Algunos valientes intentaron encontrar la magia que trajera la paz; pero, la misteriosa tierra de Uimoir, donde se esconde la solución definitiva, se ha convertido en el cementerio de los más valientes guerreros. Ahora el destino de Kania está en tus manos. ¿Te atreves a liberar la magia?

- **Juego de rol con combates en tiempo real**
- **Más de 300 tipos de armas, hechizos, pociones...**
- **Hordas de enemigos y monstruosas criaturas**
- **25 misiones**
- **Gráficos, escenarios 3D y efectos de luz en tiempo real**



100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

PC | CD-ROM | ©Windows™95 | 98

Juego en Red

2.995 Ptas.

MICROIDS · MONOLITH PRODUCTIONS · NIVAL entertainment · 5yka

dinamic MULTIMEDIA

LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

Hasta donde llegue tu **imaginación**

Hard-ware

Conqueror Pro

En las tiendas hay decenas de pads que prometen ser el mejor sistema de control para los juegos, pero la realidad es que muy pocos son capaces de cumplir las exigencias del usuario.

Calificación

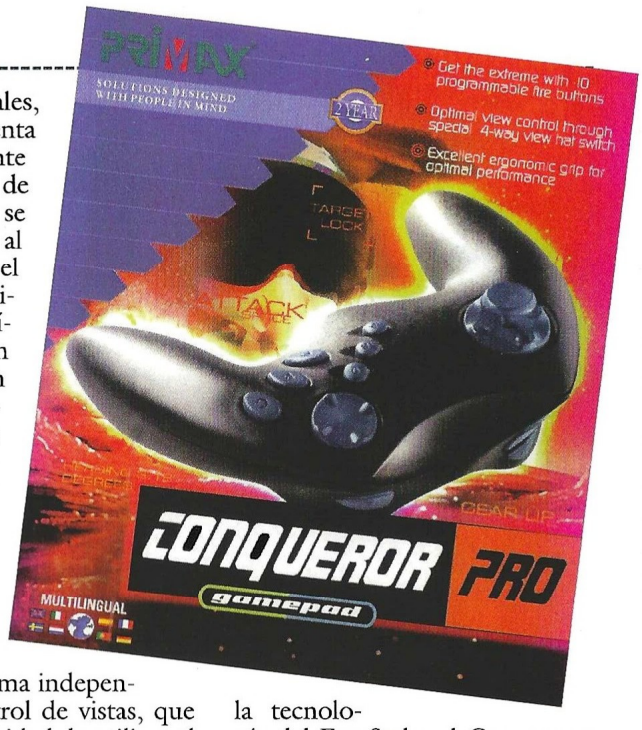
Conqueror Pro

Precio: 4.900
Fabricante: Primax
Pros: La situación de los botones y la cantidad de los mismos, así como el control independiente de vistas, hacen del Conqueror el pad perfecto para juegos 3D.
Contras: El accesorio de la palanca para el movimiento tiene un sistema de sujeción bastante endeble, y es susceptible de partirse o perderse con facilidad.

Más botones que ninguno

Sin duda el Conqueror Pro satisfará a sus propietarios pues, en primer lugar, posee un diseño totalmente ergonómico que se ajusta perfectamente a las manos. Sus botones están situados en las posiciones ideales para ofrecer la mayor comodidad posible, y un cable de 1,80 metros permite obtener la libertad de movimiento necesaria lejos del ordenador.

Pero sin duda uno de los mayores logros de este pad es que tiene 10 botones (6 superiores y 4 frontales) programables frente a los 8 habituales, lo que aumenta perceptiblemente la cantidad de funciones que se puede asignar al pad. Además, el control de dirección de 8 vías incluye un accesorio en forma de palanca, para quienes prefieran utilizar este sistema en lugar del clásico teclado direccional. La otra gran novedad es un sistema independiente de control de vistas, que elimina la necesidad de utilizar el ratón con tal fin. Si contara con la tecnología del FreeStyle, el Conqueror Pro sería perfecto.



Voodoo3 2000

Con su presentación hace unos meses se dispararon las expectativas acerca de esta gama de tarjetas, que son el siguiente escalón en la evolución de los gráficos 3D para juegos.

Calificación

Voodoo3 2000

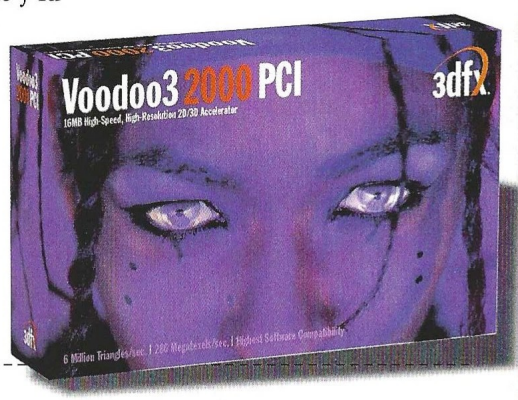
Precio: 23.900
Fabricante: STB
Pros: Las Voodoo3 soportan todos los estándares, a diferencia de otras que presentan problemas con determinados métodos de representación. El precio del modelo más básico es muy bueno.
Contras: Las diferencias de precio entre los modelos son un poco elevadas para tratarse de la misma tecnología.

La envidia de su competencia

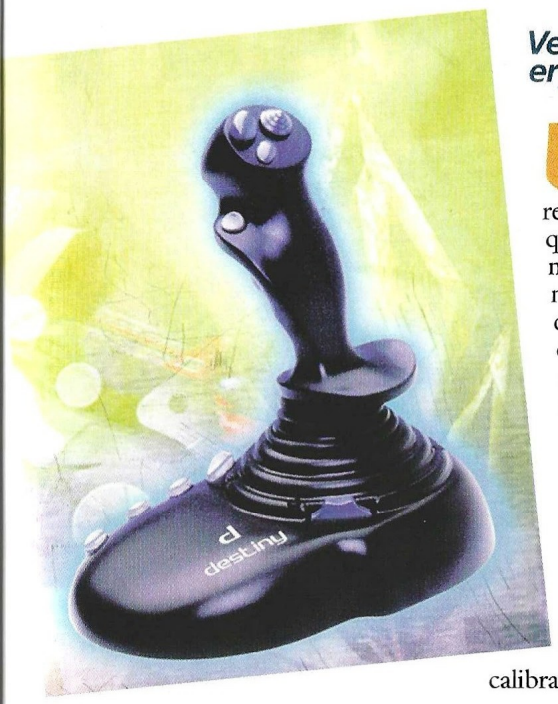
Las prestaciones de cualquiera de los modelos de Voodoo3 (Voodoo3 2000 PCI y AGP, Voodoo3 3000 y 3500 AGP) son fabulosas, y duplican como mínimo las velocidades que ofrece una Voodoo2, triplican las de una Voodoo y se sitúan muy por encima de la capacidad gráfica que ofrece la consola más puntera en tecnología en estos momentos (la Dreamcast).

Los más de 500 títulos ya desarrollados con soporte 3Dfx funcionan bien con la Voodoo3, que no consiste en otra cosa que la conjunción de las prestaciones de los chips Voodoo2 y Banshee con algunas características adicionales y un conector de TV. Las resoluciones oscilan entre un mínimo de 320x200 y un máximo de 2046x1536 en el modelo más potente, y todas soportan Direct3D, OpenGL y Glide, lo que asegura la compatibilidad con cualquier software existente y futuro. Además, las tarjetas están optimizadas también para su uso con los nuevos procesadores Pentium III, de forma que se obtenga el máximo partido de los juegos con cualquier plataforma.

No existe ninguna tarjeta en la actualidad que pueda compararse con las Voodoo3, habiéndose situado éstas por encima de todas sus competidoras en todas las pruebas realizadas. Las diferencias visuales entre jugar con los modelos anteriores o uno de los nuevos son brutales, incluso utilizando el mismo juego. Una inversión segura... al menos hasta el próximo modelo. Si quieres más información puedes llamar al teléfono 902 171819.



D5 Joystick



Versatilidad ergonómica

Conseguir un buen joystick y sobre todo, uno que sea resistente, no es nada fácil. Es el sistema de control favorito para muchos jugadores, pero también muchos están hartos de destrozar los mandos.

Una de las ventajas del D5 es su durabilidad. Es muy resistente, y por el precio que tiene, es un valor que merece la pena por sí mismo. Se trata de un mando analógico en los ejes X e Y que tiene 8 botones de acción totalmente independientes, un control de aceleración, palanca de dirección de giros, un interruptor piramidal de 4 direcciones (para las vistas), y un sistema de programación digital para asignar funciones a los botones y efectuar el calibrado oportuno.

Tanto control posibilita el uso de este joystick con prácticamente cualquier juego del mercado, desde los simuladores más duros al arcade más simple, pasando por juegos de carreras, naves espaciales y acción 3D. El diseño del mando está muy bien equilibrado, de forma que el acceso a todos sus accesorios sea cómodo y sencillo. Todos aquellos que busquen un sistema de control económico, resistente y con múltiples posibilidades, debieran considerar seriamente el D5 como una buena opción de compra.

Calificación

D5 Joystick

Precio: 5.990
Fabricante: LMP
Pros: Gracias a sus múltiples botones y controles, el D5 es un joystick muy versátil adaptable a cualquier tipo de juego. Incluye un software para programarlo.
Contras: El software está en inglés. Se echa de menos algo más de peso en el mando para su fijación a la mesa.

Maxi Gamer Xentor

Compañeros perfectos

No se sabe muy bien el motivo, pero los dos principales fabricantes de tarjetas 3D con los chips Voodoo –Creative Labs y Guillemot–, han abandonado a 3Dfx a su suerte y se han decantado por nVIDIA.

Y sin importar el motivo, esta decisión puede afectar gravemente a la difusión de este tipo de tarjetas en España. Además, un dato que ya destacamos el mes pasado con otra tarjeta que utilizaba el chip de nVIDIA: no existe soporte para Glide, sólo para D3D y OpenGL. Esto significa que en algunos casos puntuales, sobre todo en títulos que tengan cierto tiempo, la aceleración 3D será inexistente o dará problemas, exigiendo la descarga de parches y controladores desde Internet, una posibilidad que no todo el mundo tiene.

A pesar de ello, si sólo se mira hacia el futuro, estas nuevas tarjetas ofrecen unas prestaciones bastante potentes, con procesadores 3D de 128 bit de arquitectura Twin Texel y una capacidad de relleno asombrosa. También ofrece soporte para aplicaciones DVD, y una resolución máxima de 1920x1440 en 16 millones de colores, 2048x1536 en 65.000. El uso del nuevo chip RIVA TNT2 permite una gran velocidad y fluidez en la animación, y los 16 MB de RAM contribuyen considerablemente a descargar trabajo del sufrido procesador.

Destacar por último, que Guillemot también ha comercializado un modelo superior llamado Maxi Gamer Xentor 32, con el chip RIVA TNT 2 ULTRA, a un precio de 44.990. Además de las prestaciones de su hermana pequeña, la Xentor 32 tiene salida de TV y 32 MB de RAM, entre otras cosas.

Calificación

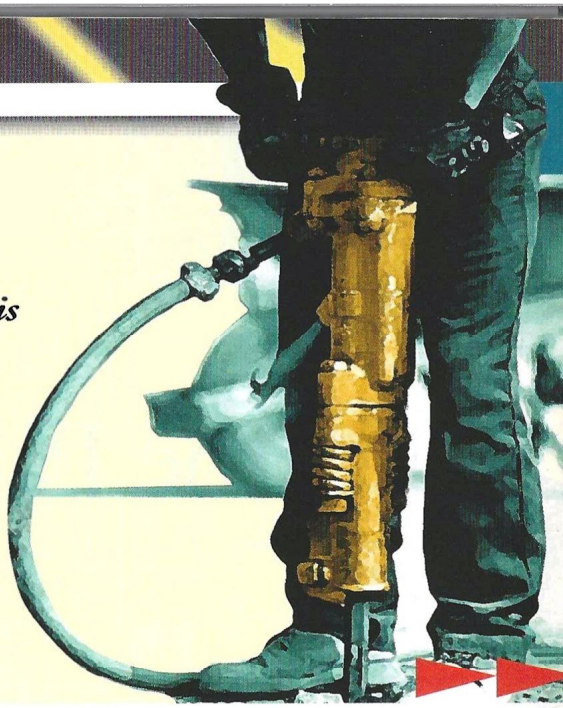
Maxi Gamer Xentor

Precio: 24.990
Fabricante: Guillemot
Pros: Los manuales y el software están en castellano. Gracias a sus prestaciones, la Maxi Gamer Xentor descarga de bastante trabajo al procesador.
Contras: No hay soporte para Glide, lo que puede ocasionar problemas en títulos que tengan un cierto tiempo.

AHORA CONTESSA SE LLAMA VIENNETTA. ¡PÁSALO!
Frigo
VIENNETTA
VIENNETTA

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.



Dark Reign II

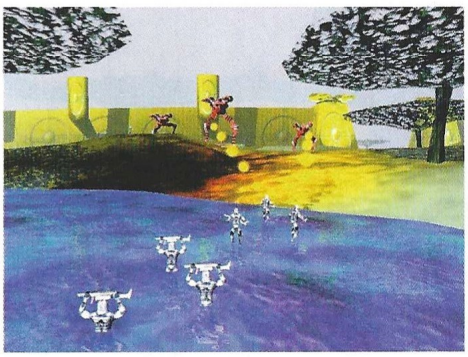
Antes de tiempo

Así que nada de unidades, estructuras y mapas 2D. Un entorno 3D y libertad de cámara con un interfaz medianamente sencillo, serán el escaparate de Dark Reign II, secuela de uno de los juegos de estrategia en tiempo real más completos y complejos de los últimos tiempos. La acción se sitúa en un tiempo anterior al juego original, estableciendo los comienzos de la guerra entre los Guardias de la Libertad y el Imperio. Corre el siglo XXVI, y se narra el nacimiento de las tribus futuras contra la sutoridad Joviana.

El entorno 3D no significa que se alteren las pautas genéricas de la estrategia en tiempo real: explotación de recursos, creación de estructuras y unidades, y combate. Lo que sí implica son nuevas posibilidades de juego, como tomar parte casi en el combate, aunque sólo sea viendo por encima del hombro de un soldado cómo hace reventar un tanque con su bazooka.

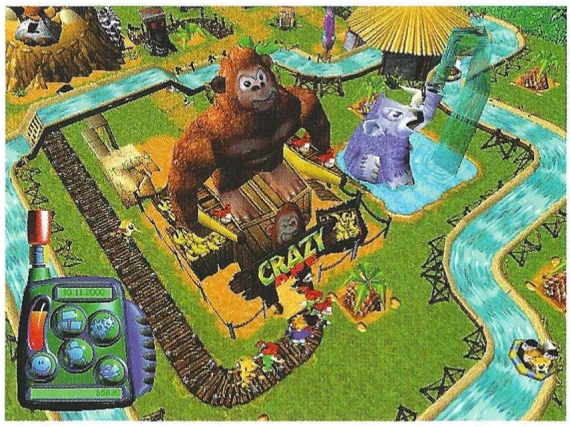
Como se puede comprobar por las diversas pantallas que ilustran esta página, Dark Reign II también sacará partido de las tarjetas 3D, ofreciendo un gran detalle, alta definición de texturas y numerosos efectos visuales que, unidos a los de sonido, crearán una atmósfera de batalla bastante densa.

En realidad iba a ser Dark Reign III el que ofreciese un entorno 3D, pero los tiempos han corrido demasiado rápido y hubo que saltarse el paso intermedio.



Dark Reign II

Editor:
Pandemic Studios
Fecha de lanzamiento:
Noviembre '99



Theme Park 2

La serie Theme de Bullfrog siempre ha tenido una buena acogida. Ahora, aprovechando el engine de Populous: The Beginning, salta de las 2D a 3D. Toda una agradable sorpresa.

Un cambio de impacto

Dado el cambio de entorno, se hace obvio que Bullfrog ha empezado desde cero con esta secuela, teniendo el detalle esta vez de incluir un interfaz más cómodo y sencillo que en el juego original. Era cuestión de tiempo... Después de todo, más de cuatro millones de copias vendidas del original, son un buen punto de partida para una segunda parte, ¿no?

Theme Park 2

Editor: Bullfrog
Fecha prevista de lanzamiento: Diciembre '99

El uso del engine 3D posibilitará disfrutar de las atracciones metido en la piel de uno de los visitantes, algo que se echaba de menos, por ejemplo, en RollerCoaster Tycoon. Por cierto, al igual que en el juego de Microprose, se podrán construir montañas rusas propias, lo cual ciertamente promete bastante. Por fortuna, aunque Theme Park aprovechará las posibilidades de las tarjetas 3D, no las exigirá –al menos eso afirma Bullfrog hoy día–, ya que el engine permite escalar los gráficos de forma que se puedan adaptar a especificaciones más bajas.

Pero por supuesto también habrá muchas otras mejoras (cinco años no pasan en balde), entre las que se cuentan la inteligencia artificial, los factores que afectan a los visitantes del parque y la información que el jugador recibe de los mismos. Junto con Dungeon Keeper 2, este título será sin duda uno de los más esperados de este próximo invierno.

Planescape – Torment

Los autores de Baldur's Gate llevan ya tiempo trabajando en este juego basado también en una licencia de TSR, el último gran universo creado por este monstruo del rol. Planescape es algo diferente.

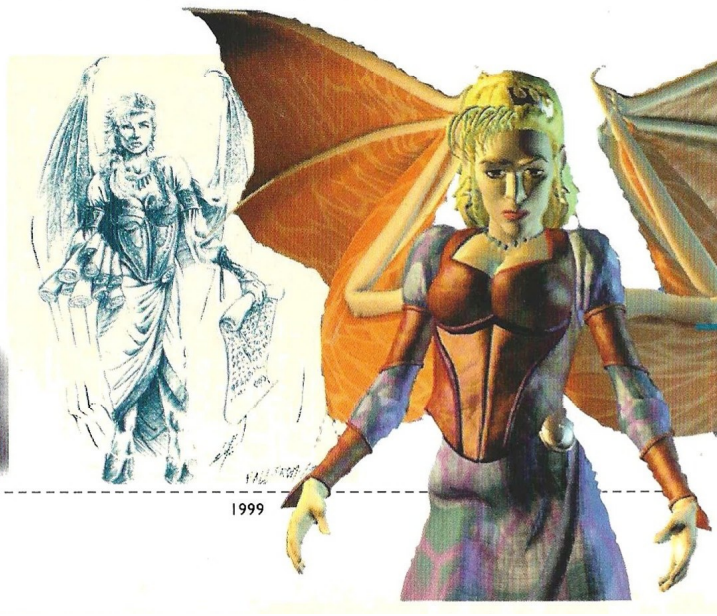
Rol adulto

Planescape es una amalgama de planos o dimensiones que giran alrededor de una ciudad central, Sigil, como si fueran radios de una rueda. Sigil, también conocida como Jaula o Ciudad de las Puertas, es única porque esparcidos por sus laberínticas calles, hay una serie de portales que conducen a cualquier punto de la existencia, en el supuesto de que se tenga la llave adecuada. Sigil es zona neutral, así que allí conviven obligatoriamente todas las razas y criaturas del multiverso, vigilados siempre por la atenta mirada de la Dama del Dolor, misteriosa gobernante de la ciudad.

Se trata de un universo más adulto que los otros de la serie AD&D, y mucho más fantástico. Esto se hace notar en la arquitectura, los pueblos, las criaturas y todo lo que hay en el juego. Creencias, emociones, fe y otros conceptos abstractos, hacen sentir su presencia en la propia realidad de Planescape.

El protagonista –un Inmortal– se despierta aterrado y amnésico perdido en una mesa del mortuorio de la Sigil. No sabe quién es, cómo ha llegado allí, ni tampoco conoce ninguna de sus identidades anteriores. Su misión es escapar y explorar tan extraño mundo para descubrir el secreto de su muerte y resurrección. Cada vez que sufre daño como para matar a un mortal normal, cae en un profundo coma, hasta que se despierta preparado para recibir más….

Como se puede comprobar por las líneas anteriores, Planescape no es ni mucho menos un escenario cualquiera. Por lo demás, el juego tendrá un aspecto visual muy similar al de Baldur's Gate, aunque mejorará varios aspectos que flojeaban en el juego de AD&D.



Planescape – Torment

Editor: Bioware
Fecha de lanzamiento: Octubre '99

System Shock 2

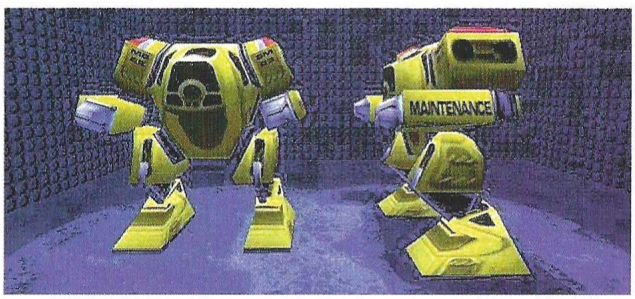
Bajo la influencia de la novela Necromante, Looking Glass creó en 1994 System Shock, el primer juego que logró una acertada combinación de acción y aventura: todo un clásico.

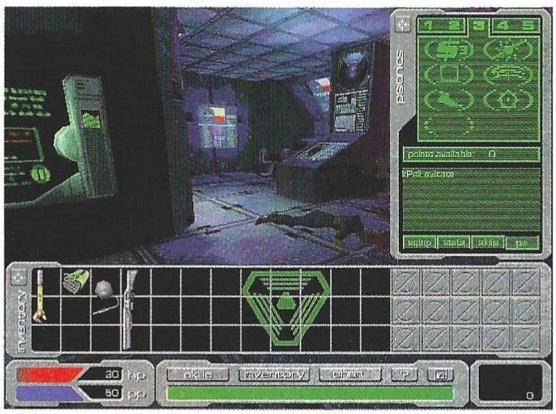
Una descarga de imaginación

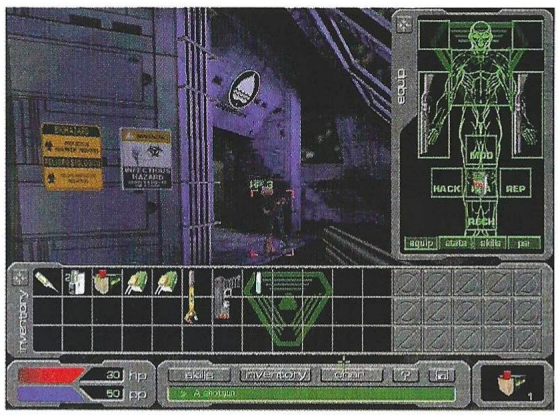
Tras el incidente de la Ciudadela en el primer juego, la Corporación TriOptimum –reducida a la mínima expresión– tiene una única salida: el viaje a velocidad luz. Para ello debe construir la nave estelar Von Braun. En el viaje inaugural, la Von Braun –y su escolta, la Rickenbacker, perteneciente al rival de la TriOptimum– reciben una señal de auxilio. Ambas naves acuden rápidamente al origen de la misteriosa señal, y al llegar, se desata el caos.

La atmósfera de System Shock 2 será muy parecida a la de la película Aliens, dirigida por James Cameron. No en vano el protagonista se despierta en una cámara criogénica sin saber qué ha pasado. Las dos naves serán su terreno de juego. Pero curiosamente, y en contra de toda previsión que pudiera hacerse teniendo en cuenta lo anterior, System Shock 2 pretende ser un juego de rol, con generación de personajes incluida (basada en el juego Traveller).

El engine de Thief ha sido modificado para System Shock 2, y de hecho, al principio, el interfaz es muy parecido. El protagonista irá descubriendo elementos de la trama mediante mensajes de radio y correos electrónicos, pero también se utilizarán fantasmas psiónicos para narrar la historia, seres visibles gracias a los fuertes poderes psiónicos que los implantes otorgan al protagonista. En fin , realmente prometedor...

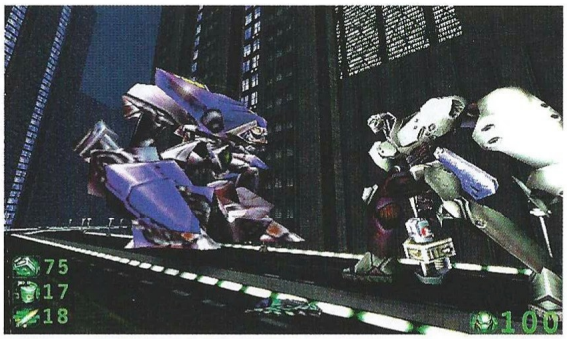




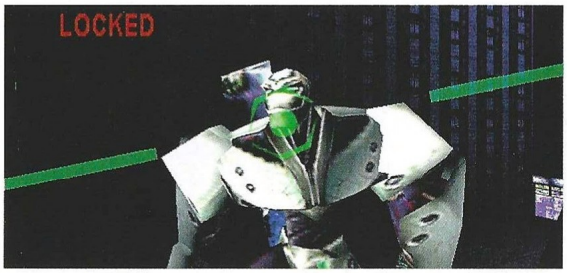


System Shock 2

Editor: Looking Glass/Irrational Games
Fecha prevista de lanzamiento: Agosto '99



Slave Zero



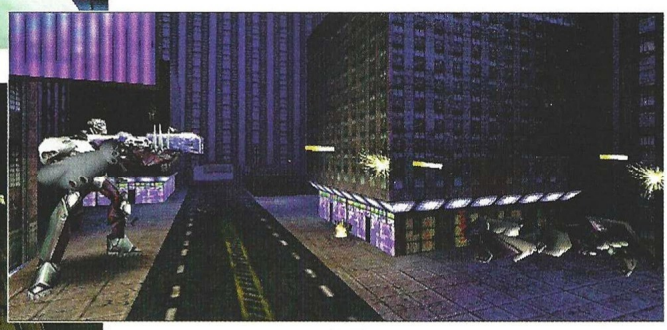
El más ambicioso

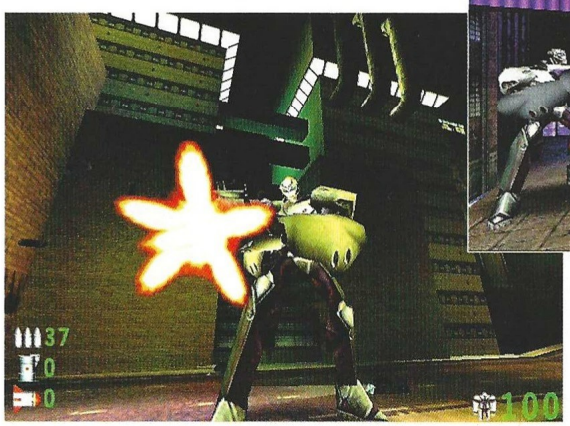
En un lejano futuro, el malvado SovKhan gobierna la ciudad S-19, utilizando gigantescos robots para dominar a los humanos. Estos robots se denominan Slaves. Cuando estalla la rebelión, uno de los más intrépidos rebeldes se hace con el control de un Slave. El resto es fácil de imaginar.

La propuesta visual recuerda un tanto a Shogo: grandes robots y humanos pequeños. Por lo demás, gracias al entorno 3D Ecstasy Engine, Slave Zero es muy superior al título de Microids. La animación es el aspecto más destacable del juego, pues los personajes respiran, hacen gestos con el rostro, esquivan, disparan, cogen cosas, saltan... Todo de una forma tan fluida que casi parece imposible. Pero no sólo los personajes parecen vivos, también los escenarios. Hay vehículos de todo tipo, un tráfico denso, anuncios volantes, personas corriendo por su vida y numerosos detalles que hacen que el jugador se sumerja completamente en Slave Zero. Los 16 niveles de juego van creciendo paulatinamente en tamaño y complejidad, con objetivos primarios y secundarios que cumplir para superarlos con éxito.

Slave Zero es toda una novedad viniendo de Accolade, que nos tiene más acostumbrados a juegos de carreras que a títulos de acción y aventura en 3D. Siendo ésta una de sus primeras experiencias en el género, quizá sean capaces de insuflarle savia nueva, que ya va haciendo falta. De momento hay que reconocer que tiene buena pinta.

Este título parece tenerlo todo para ser un gra éxito: un buen guión, un entorno gráfico asombroso, y unas posibilidades de juego fantásticas.





Slave Zero

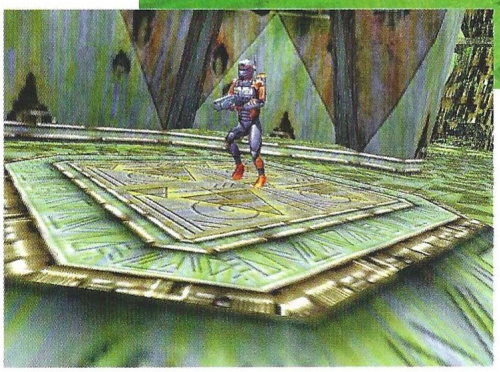
Editor: Accolade
Distribuidor:
Septiembre '99

Battlezone II

Battlezone rompió moldes en la estrategia en tiempo real y 3D, aunque no fuera un gran éxito en casi ninguna parte. Su principal problema eran sus gráficos, algo que subsanará ampliamente la secuela.

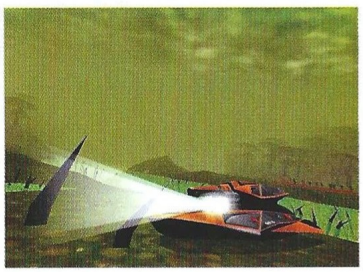
Haciendo historia

A la vista está que el entorno visual de Battlezone II no tiene nada que ver con la representación 3D simplona que tenía el juego original. De nuevo, se asignarán órdenes a las unidades desde el propio campo de batalla, con una amplia gama de nuevas unidades futuristas a disposición del jugador. Entre las 30 diferentes que hay, cabe destacar los tanques, la infantería y las torretas móviles de asalto, algo que no había en Battlezone. Dentro de un vehículo o a pie, el jugador tendrá que ocuparse íntegramente de la gestión de estructuras y unidades mediante el fabuloso interfaz que ya ofreciera Battlezone, brillante por su sencillez y funcionalidad.



Los mundos a explorar y explotar son en esta ocasión más exóticos, y se podrán construir bases y fortificaciones mucho más elaboradas y eficaces. Otra novedad es que la base se podrá mover de sitio, mientras se realiza un ataque a gran escala y se sigue dando órdenes a las tropas.

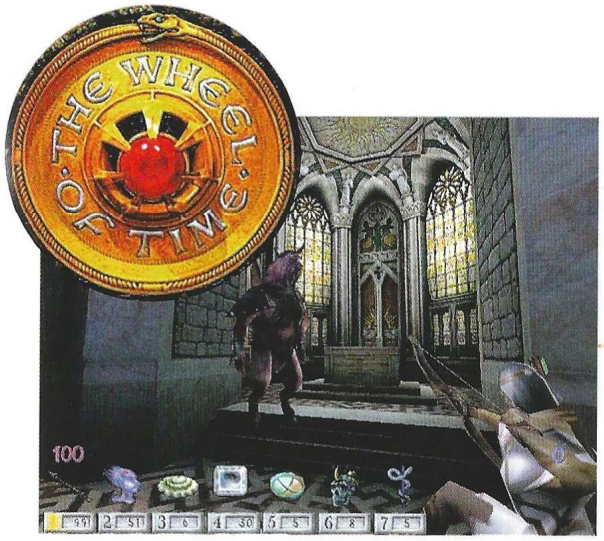
Quizá con una mayor difusión de este género en 3D, Battlezone II consiga atraer la atención de aquellos que ignoraron completamente al primero. El mismo estudio que está trabajando en Dark Reign II se ocupa también de este juego, lo cual garantiza en cierta medida que no se alejará de los patrones establecidos.

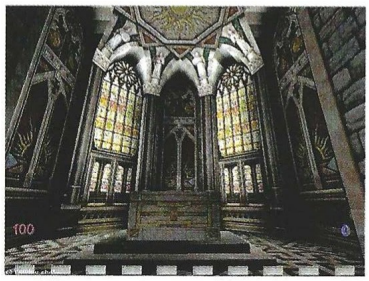


Battlezone II

Editor: Pandemic Studios
Fecha prevista de lanzamiento: Diciembre '99

Wheel of Time





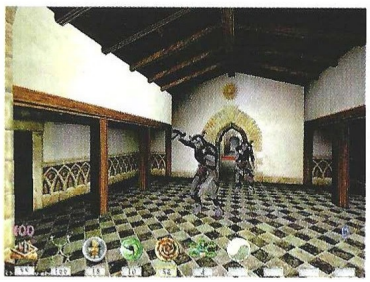
Parece que por fin Legend se ha dado cuenta de que había que adoptar otra filosofía para tratar de tener éxito. Pocos títulos suyos salieron en España, pero nunca ninguno de ellos llegó a cuajar.

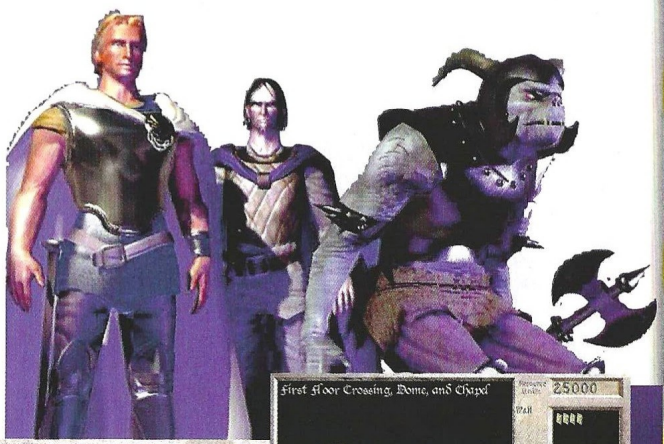
Un nuevo rumbo

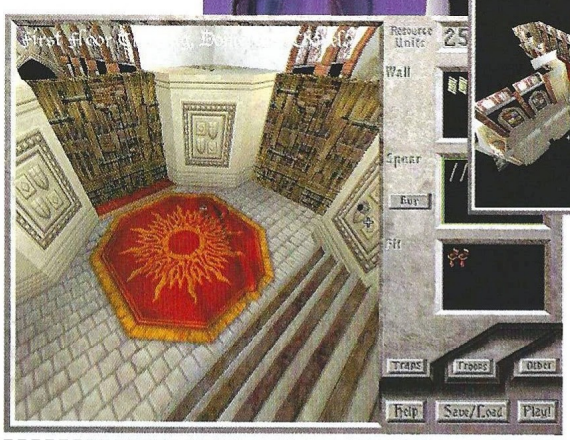
Aunque las novelas de Robert Jordan –autor de la serie Wheel of Time– no sean demasiado conocidas en España, en Estados Unidos arrasan, sencillamente. No será necesario conocerlas en cualquier caso para jugar, pero ahí están por si alguien se quiere ir enganchando.

Más o menos, la historia del juego es ésta: hace mucho tiempo, en la Era de las Leyendas, la humanidad liberó al Oscuro en el mundo. Una poderosa magia le volvió a sellar lejos de todo, pero los sellos de su prisión se perdieron en el caos que siguió a aquella época. Miles de años más tarde, cuatro fuerzas en disputa descubren estos sellos. Todo el mundo tiene sus propios planes para el Oscuro.

En la modalidad de un jugador, Elayna se zambullirá en una historia de intrigas y traiciones intentando recuperar uno de los sellos que le ha robado uno de sus rivales. En multijugador, se enfrentarán las fuerzas de la Luz y la Oscuridad por hacerse con todos los sellos. Por increíble que parezca, ambas posibilidades serán radicalmente distintas. Para un jugador será más una aventura de acción 3D, y habrá un elevado nivel de interacción con el entorno que resultará imprescindible para progresar. Puzzles y un uso muy creativo de objetos y artefactos se ocuparán de ello. Wheel of Time utiliza el engine de Unreal modificado, y logra con ello un aspecto visual que... Bueno, ¿qué mejor descripción que las propias imágenes del juego?







Wheel of Time

Editor: Legend
Distribuidor: Noviembre '99

¿QUIEN HA DICHO QUE LA INFORMATICA NO ES DIVERTIDA?

AHORA CON FAMILYPC TIENES LO MAS NUEVO, LO MAS DIVERTIDO, LO QUE REALMENTE TE INTERESA DE LA INFORMATICA, CON UN DISEÑO TOTALMENTE RENOVADO Y MUCHAS COSAS MAS.

YA A LA VENTA POR SÓLO 495 PTS.

DISCO VOLADOR + PAPEL ADHESIVO GRATIS

FamilyPC

ESTE MES ADEMÁS UN DISCO VOLADOR Y PAPEL ADHESIVO PARA QUE, JUNTO CON EL CD-ROM QUE TAMBIEN TE REGALAMOS, PUEDAS PERSONALIZARLO, Y QUE TE PERMITIRA TAMBIEN CONSEGUIR OTROS MUCHOS REGALOS.

CD-ROM GRATIS

- PROGRAMA PARA DISEÑAR TUS POSTERS, TARJETAS, CALENDARIOS, ETC.
- ORGANIZADOR DE CLIPART CON MÁS DE 1.000 IMÁGENES.
- SELECCIÓN DE PROGRAMAS ZDNET
- SHAREWARE
- DEMOS
- LA GUÍA DE COMPRAS MÁS COMPLETA DEL MERCADO

FamilyPC

LA REVISTA DE INFORMÁTICA PENSADA PARA TODOS

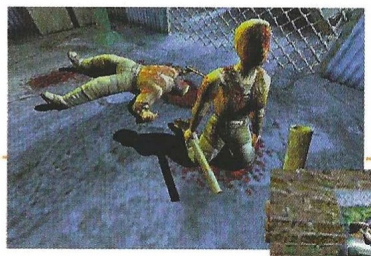
VISITA NUESTRA WEB HTTP://WWW.ZDNET-ES.COM

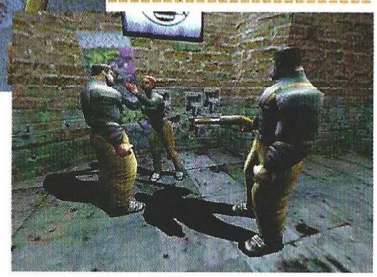
IMAGEN LIMITE

Zona Beta

En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Kingpin





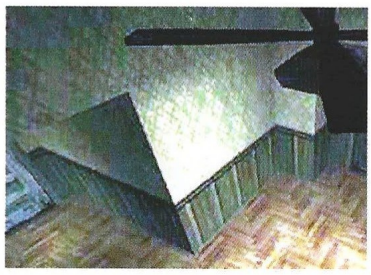
El pasado que nunca fue

Ambientado en un pasado alternativo bastante caótico en el que los gangsters gobiernan en las calles e instituciones, Kingpin se perfila como el juego de acción 3D más increíble del momento. Para empezar, el protagonista tiene la misión de crear su propia banda, cosa totalmente nueva en este tipo de juegos. Además, el aspecto visual, los diálogos y personajes, se salen completamente de la tónica habitual del género, efectuando una aproximación al mismo en la línea de Half Life que aun siendo diferente, posee igual calidad.

Aventura y acción se fusionan en 24 niveles separados en 6 episodios que recorren escenarios urbanos tremendamente realistas. Algunos personajes ayudarán al protagonista, otros dispararán primero y preguntarán después. La inteligencia artificial es uno de los elementos más destacables de Kingpin: el comportamiento es casi humano, tanto que asusta un poco. Los líderes coordinan grandes grupos, se alían para conseguir determinados objetivos, algunos personajes se mueven por venganza, otros dan muestras de heroísmo, cobardía o pena...

El entorno 3D está construido sobre el engine de Quake II, que ha sufrido tantas modificaciones que parece algo nuevo. Los modelos 3D están compuestos por diferentes bloques, de forma que es posible dañar determinadas partes sin afectar al resto. Las heridas tienen orificios de entrada y salida, la ropa y la piel están animadas. En fin, una maravilla de la técnica.

Los creadores de Redneck Rampage han dado forma a la que, tal vez, sea su obra maestra, un juego que difícilmente podrán superar con secuelas o expansiones.

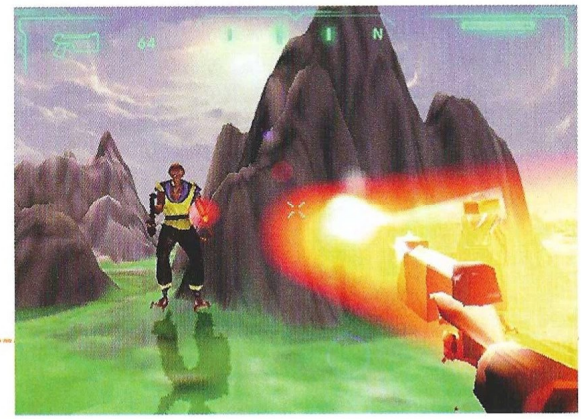


Kingpin

Editor: Interplay
Distribuidor: Proein

Zona Beta

Outcast



Es uno de los juegos que más expectación lleva despertando los dos últimos años en las ferias, y después de verlo en repetidas ocasiones, suscribimos su calidad. Cada vez tiene mejor aspecto.

Nuevos horizontes

Outcast es uno de esos juegos que combina varios géneros con gran habilidad: aventura, acción y rol. La proporción de cada uno es variable según el momento del juego, pero desde luego no se puede decir que sea precisamente aburrido.

Su protagonista, Cutter Slade, es un militar que acompaña a una expedición científica a otro mundo en busca de una sonda perdida. Cuando llega a Adelpha –nombre de este extraño planeta–, sus compañeros han desaparecido, y también la sonda. Además ha perdido la mayor parte de su equipo. Como si esto no fuera ya suficiente trabajo, resulta que las formas de vida inteligentes del planeta tienen un conflicto, y al parecer Slade es, según una profecía, quien ha de resolverlo.

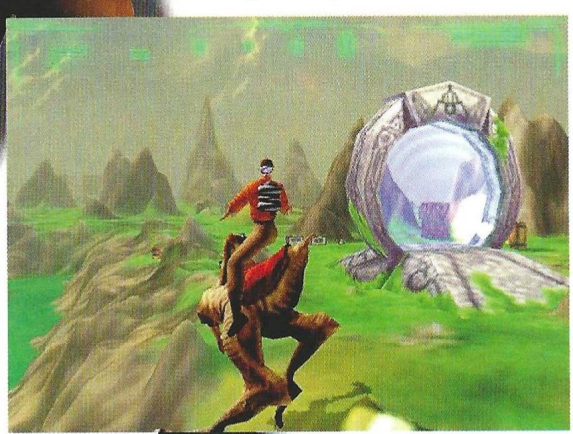
Así pues, para conseguir su objetivo principal tendrá que colaborar con los habitantes oprimidos de Adelpha. Esto no será demasiado fácil, ya que aunque muchos conocen el idioma de Slade –algo que se explica más adelante en el juego–, la mayoría se expresa en un lenguaje autóctono, lo cual significa que el protagonista tendrá que aprenderlo. Además, a pesar de ser una especie de mesías, su reputación influirá en el trato que le dispensen los nativos. Dependiendo de cómo se comporte con ellos, Slade recibirá peor o mejor trato, estarán más o menos dispuestos a hablar con él y a prestarle su ayuda.

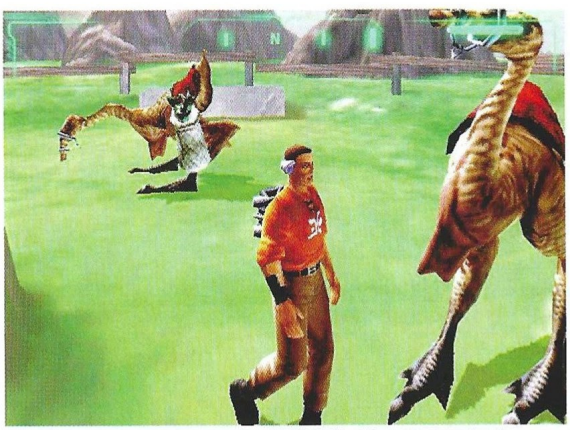
Outcast es un juego 3D en tercera persona que permite vista en primera persona según interese. La gama de acciones del protagonista abarca un espectro algo más amplio de lo habitual, con posibilidad de agacharse y arrastrarse, cabalgar, correr, caminar, saltar, nadar, disparar, agarrarse y trepar... También hay otros movimientos específicos para los distintos inventos que puede utilizar Slade. Entre ellos destacan un holograma, los prismáticos de rayos x, y armas diversas con las que podrá desplazarse lateralmente a izquierda y derecha esquivando los disparos enemigos.

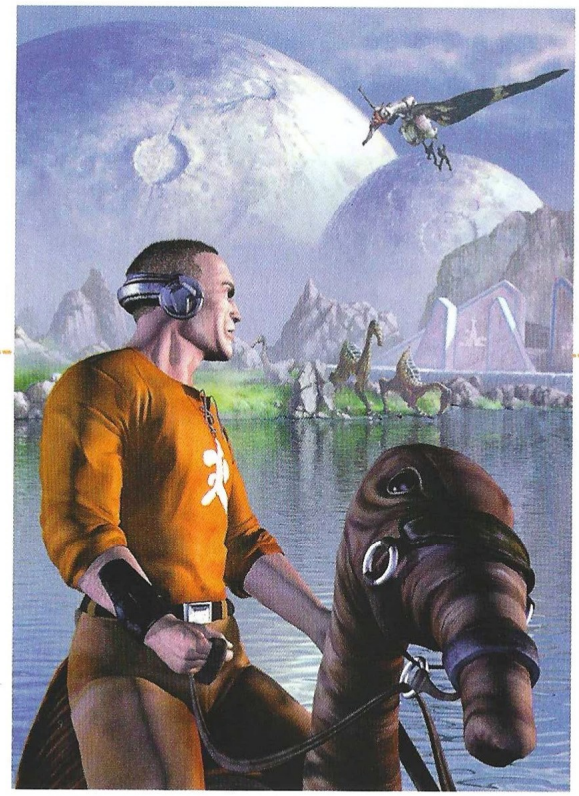
Tecnología vieja, juego nuevo

El entorno de juego está creado con el sistema de representación 3D Voxel –tradicionalmente utilizado por Novalogic para representar el terreno en sus simuladores y también en el reciente Delta Force–, que permite recrear unos escenarios bastante realistas en gran resolución sin necesidad de tarjetas 3D –de hecho, el juego no las soporta–, dejando gran parte de los recursos del ordenador para crear los modelos 3D de los personajes y criaturas con un gran número de polígonos, lo que les confiere un aspecto bastante realista. Otra de las ventajas del Voxel es que permite emplear escenarios de gran extensión, lo que aumenta considerablemente el terreno de juego.

También el Voxel deja suficientes recursos para utilizar un sofisticado sistema de inteligencia artificial que no sólo sirve para mejorar el comportamiento de



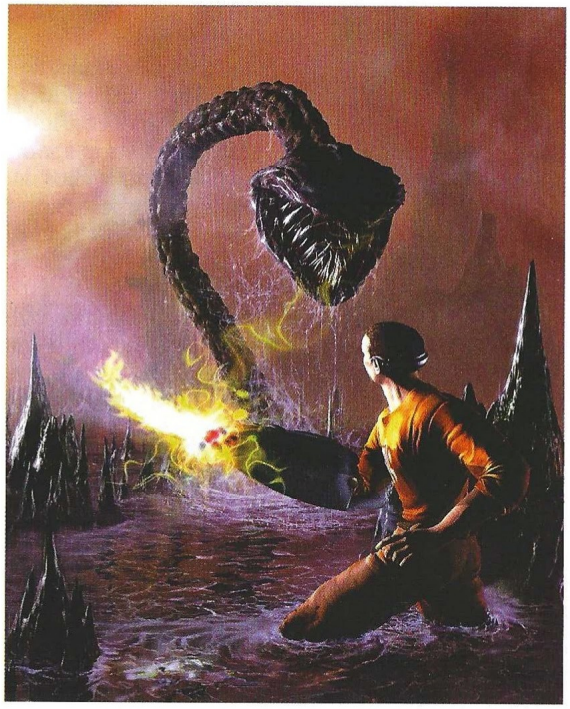


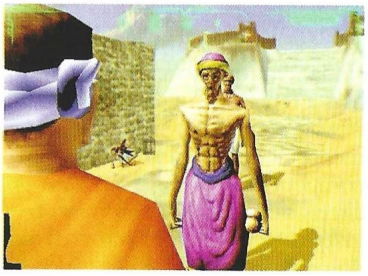


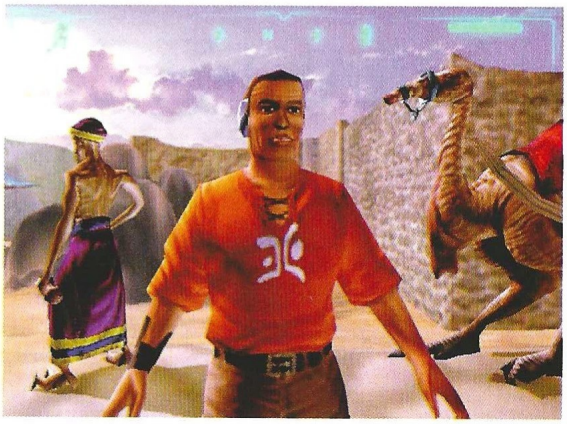
los pobladores de Adelpha y otorgarles un gran realismo, sino que además consigue que el mundo del juego esté vivo. Los diferentes habitantes de Adelpha no se limitan a estar quietos en un sitio esperando a que llegue Slade; tienen su trabajo y cosas que hacer, así que su actividad es constante.

Por otro lado, destacar que Outcast no es un juego en el que sólo haya que disparar, saltar y apretar botones: hay que conversar con personajes, cumplir pequeños y grandes cometidos, utilizar tácticas y estrategias, y en muchas ocasiones evitar la confrontación directa con el enemigo. Todo esto aporta una riqueza insospechada que absorberá al jugador de inmediato.

Muy impactante visualmente, Outcast tampoco se queda atrás en el aspecto sonoro: hay una buena cantidad de efectos que también dan vida a Adelpha, y una banda sonora interpretada por la Orquesta Sinfónica de Moscú que se adapta a los diferentes momentos del juego de una forma absolutamente genial. Resaltar por último que el juego tendrá subtítulos en castellano, pero las voces estarán en inglés. Su lanzamiento está previsto para finales de junio.





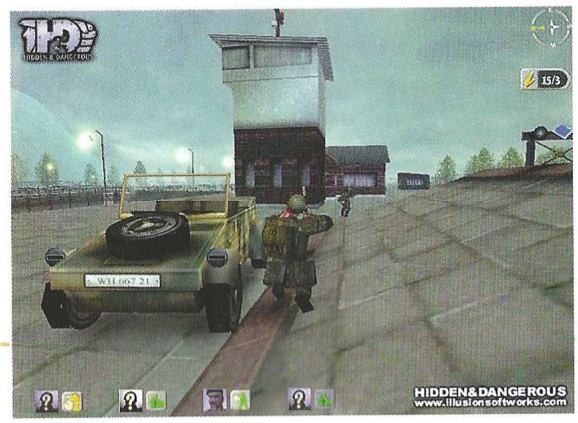


Outcast

Editor: Appeal
Distribuidor: Infogrames

Zona Beta

Hidden & Dangerous

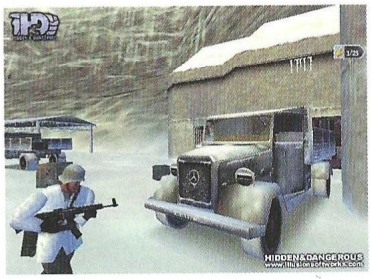


Ya es indudable que Commandos de Pyro ha sentado escuela, aunque todos los juegos que se han hecho en esa línea hasta el momento –incluido éste– sean en 3D.

Nuevos comandos 3D

La mezcla de estrategia, acción y táctica de Hidden & Dangerous consigue tener una identidad propia por diversos motivos, entre ellos la ambientación durante la Segunda Guerra Mundial y los increíbles gráficos 3D que obtienen el máximo rendimiento de las tarjetas aceleradoras. La historia comienza en 1941 y se prolonga hasta el final de la guerra, en 1945. El arsenal a disposición del jugador, los vehículos y demás elementos del juego, se ajustan perfectamente a la época.

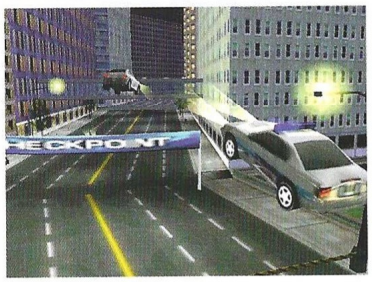
El jugador dirigirá a un pequeño grupo de hasta cuatro soldados que tendrá que adentrarse en territorio enemigo para realizar múltiples misiones. No se trata sólo de disparar y volarlo todo, sino de la misma filosofía que en Commandos: explorar, evaluar y actuar. Habrá bastante libertad de acción, ya que se pueden conducir vehículos durante determinadas misiones o parte de las mismas, y la representación de los personajes, sus animaciones –realizadas con captura de movimiento real– y detalles, es fabulosa. El total de las misiones es de 23, y se podrá escoger entre 40 personajes para llevarlas a cabo. La ambientación incluirá efectos atmosféricos y detalles como huellas en la nieve.



Hidden & Dangerous

Editor: Take 2
Distribuidor: Proein

Midtown Madness

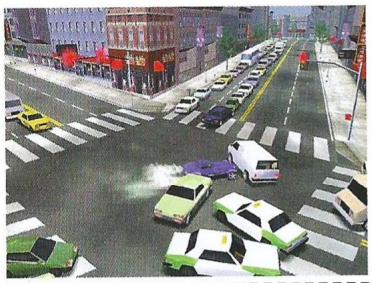


Casi al mismo tiempo que el anunciado Driver de Reflections, llegará de manos de Microsoft un título curiosamente similar, con menos pretensiones argumentales pero el mismo nivel de acción.

Peligro al volante

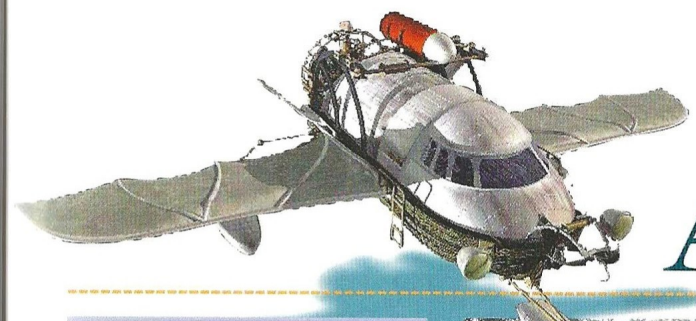
Este juego amplía la gama Madness de Microsoft, una serie de juegos de carreras con diferentes vehículos que ahora crece en escenarios urbanos. Sin embargo, además de la competición pura también tendrá un modo de exploración que permitirá disfrutar de los increíbles paisajes y elementos de los circuitos, que aunque no siempre se ajustan a ciudades reales, sí contienen casi todo aquello que una gran urbe norteamericana tiene, como grandes puentes que se abren para dejar paso a los barcos, calles repletas de gente que se comporta de una forma muy inteligente si el conductor se comporta como un loco al volante, semáforos, tráfico…

Por supuesto, la policía está para ocuparse de las infracciones de circulación y evitar carreras por la ciudad, así que serán un elemento más a tener en cuenta. La premisa básica del juego –que evidentemente no se aplica si se juega una competición– es dejar libertad de circulación y acción absolutas, por lo que se puede convertir en un dulce paseo, un Carmageddon o lo que se quiera hacer al volante. El modo multijugador tendrá una opción curiosa en la que el objetivo es recoger oro y correr para que no te lo quiten.

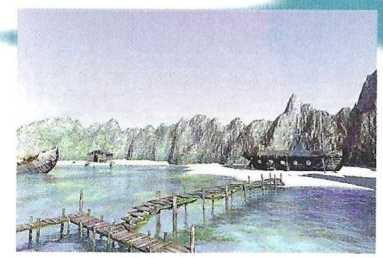


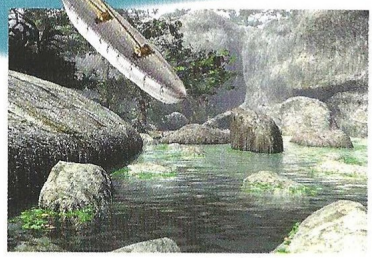
Midtown Madness

Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft



Amerzone

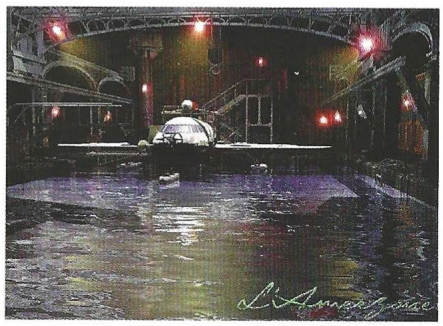




Mitos y leyendas

Amerzone es el nombre de un país ficticio en Sudamérica, un lugar totalmente amazónico en el que hay revueltas militares, sacerdotes cegados por su fe que quieren convertir a los indios, aventureros perdidos, y muchas, muchas leyendas y misterios. Según la leyenda, Dios creó los pájaros blancos para otorgar a los indios la vida eterna. Estas soberbias criaturas nunca se posan en tierra, muriendo en el cielo. Un hechicero robó el huevo que Dios creó, y desde entonces, una maldición pesa sobre Amerzone. Sólo un elegido podrá salvar Amerzone del caos.

Procedente de unos dibujos animados creados por Benoît Sokal, este fascinante juego destacará por su sorprendente atmósfera e increíble belleza visual. Escenarios vivos sonorizados con ambientación 3D, personajes de todas clases, criaturas y un sólido guión que combina todos los elementos que suelen apasionar a los aventureros, son algunas de las características de Amerzone, una de esas aventuras que aparecen sin previo aviso y que muy en ocasiones tienen mucha mayor calidad que otras anunciadas durante mucho tiempo. Pronto podremos comprobarlo.



Galardonada a primeros de año con el premio INA-PIXEL por su belleza visual, esta aventura recoge mitos y leyendas para crear una historia fascinante.

Amerzone

Editor: Microids
Distribuidor: Infogrames

Explorar nuevos mundos

Birth of the Federation

Realmente, Birth of the Federation podría considerarse como la secuela de Master of Orion II. El único cambio aparente sería que el universo es ahora el de Star Trek: La Nueva Generación. Este juego de estrategia sigue la evolución de las razas de Star Trek, desde los tiempos anteriores a los motores que permitieron el viaje interestelar, hasta los imperios en expansión. Las razas disponibles para el jugador serán los Cardasianos, Ferengi, Romulanos, Klingon, y claro, la Federación.

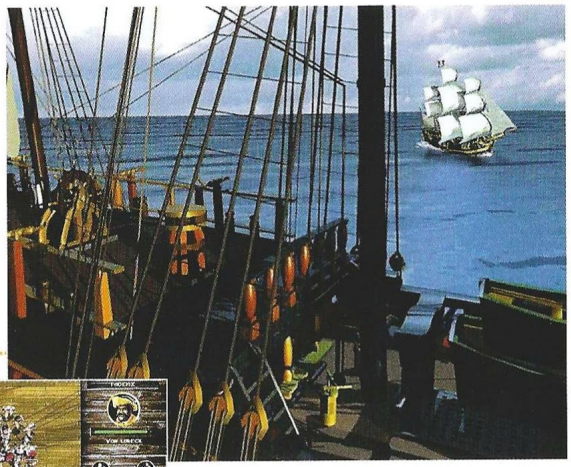
La filosofía esencial de Star Trek está en este juego: exploración y contactos con nuevas razas, aunque la lucha es a veces inevitable. Inteligencia, conquista, construcción de naves, explotación de recursos, combates... Todo está ahí, aunque no con el formato habitual, sino con un aspecto quizá menos agradable a la vista y más tipo Civilization. La complejidad y profundidad de este juego serán asombrosas, equiparándose quizá de alguna forma al más cercano Rebellion de LucasArts. Duro para algunos jugadores, apasionante para otros, este juego estará listo en unas semanas, aunque si se traduce al castellano, podría tardar algo más.

Los juegos de Star Trek siempre se retrasan, pero parece que éste por fin está casi listo. Será algo muy diferente a todos los títulos que se han hecho basados en este universo.

Birth of the Federation

Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

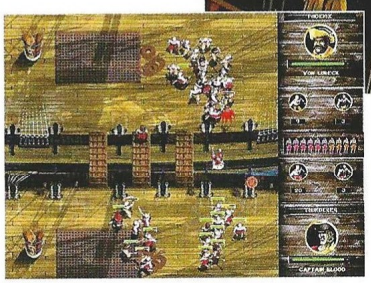
Corsairs



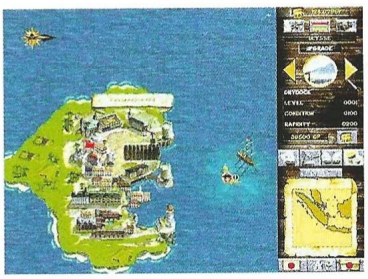
El atractivo de los piratas del caribe produjo numerosas novelas y películas en el pasado. Microids ha querido recuperarlo para un interesante juego de acción y estrategia.

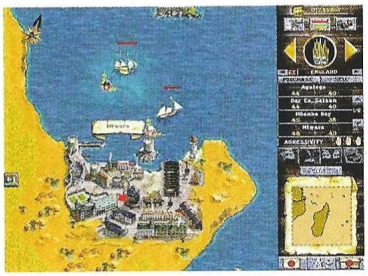
Una de piratas

El Nuevo Mundo está por explorar y explotar. Los temibles corsarios trabajan para los gobernadores que los diferentes reinos tienen en las islas, y pugnan entre sí por dar más tierras a sus soberanos. Sobre esta base se erige Corsairs, cuyo aspecto recuerda ligeramente al de Anno 1602, aunque poco tiene que ver con ese título en cuanto a jugabilidad y argumento se refiere.



El escenario recorre los mares de casi todo el mundo, desde el caribe a Australia pasando por Madagascar y Asia. La misión es construir una armada, combatir al enemigo, conquistar nuevos puestos de comercio, negociar para enriquecerse, estropear los planes de los demás países y sobrevivir a los piratas. Sencillo, ¿verdad? Todo esto se hará con una vista 2D del mar y las islas que alternará con otra en los abordajes e invasiones, durante los cuales no se controlará a los barcos sino a sus tripulantes de forma individual o en grupo, como en cualquier juego de estrategia en tiempo real. La riqueza de Corsairs es inmensa, pues tiene todo lo que cualquier título del género con unos cuantos valores añadidos y novedosos de los que te hablaremos en profundidad el mes que viene.





Corsairs

Editor: Microids
Distribuidor: Infogrames

Darkstone

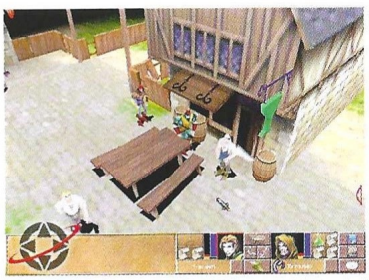
Los intentos de dar vueltas al concepto de Diablo para conseguir algo nuevo, no tienen fin. Al menos éste cambia el aspecto gráfico, lo cual es de agradecer.

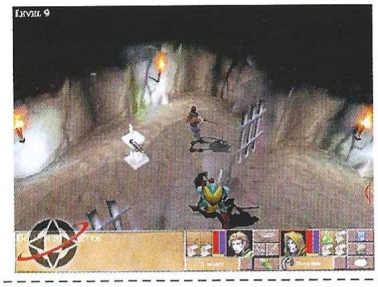
El clon 3D

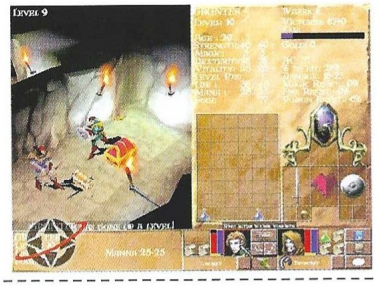
El entorno 3D de Darkstone es un cruce entre un entorno 3D real y el de Hexplore, lo que permite una mayor libertad de vistas y movimiento. Toda la interacción es a través del ratón, y se pueden llevar dos personajes.

Drakk, un temible dragón, ha sacado un monolito subterráneo a la superficie para drenar la vida de la población, y así no tener dificultades para masacrar el mundo. La misión de los dos protagonistas será recuperar siete cristales que les permitirán invocar el poder del Orbe, un antiguo artefacto que contiene la clave para derrotar a Drakk... Un guión sorprendentemente parecido al de, por ejemplo, Silver, cambiando el dragón por un hechicero.

El sistema del juego genera aleatoriamente enemigos, misiones y la topología del terreno, por lo que cada vez que se juegue será diferente. Será necesario cumplir ocho misiones principales para ganar, pero se eligen entre las 22 posibles. Los escenarios serán bastante variados, desde terreno abierto a castillos, pasando por cavernas, mazmorras, y todo lo típico de los escenarios fantásticos.



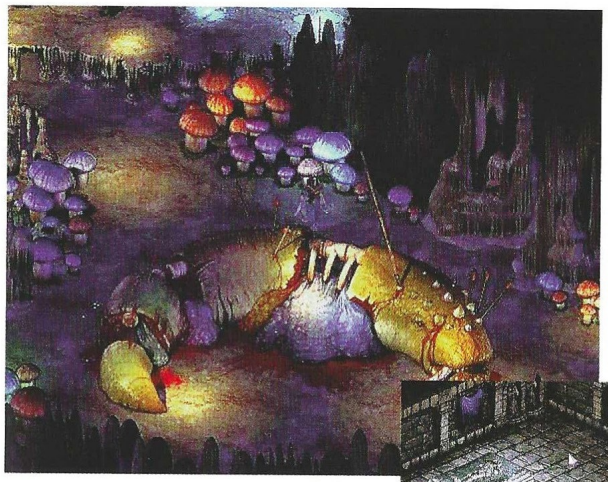




Darkstone

Editor: Delphine
Distribuidor: Electronic Arts

Revenant



¿Más Diablo?

Fantasía tétrica y aventura envolverán al jugador en el siempre cambiante entorno de Revenant, un juego que sigue la senda iniciada por Diablo, pretendiendo eso sí, ser un juego de rol. Los personajes son modelos 3D animados con captura de movimiento real. 40 de ellos están ahí para interaccionar con el protagonista en los espectaculares escenarios SVGA con 65.000 colores que dan vida a Revenant.

El centro del juego es la historia –de la que no se ha querido revelar nada por el momento, aunque sí se conoce que no es lineal–, pero también habrá combates en tiempo real con más de 50 movimientos diferentes entre ataques, defensas y combinaciones. Por supuesto no faltará la magia, que presentará ocho categorías de hechizos: luz, fase, fuego, rayo, tierra, hielo, viento y cuerpo. El desarrollo del personaje será muy similar al de un juego de rol puro: habilidades que mejoran con la experiencia, y nuevas posibilidades a medida que se sube de nivel. El interfaz incluirá gestión de hechizos y un completo inventario para las diferentes clases de objetos que podrá encontrar el personaje a lo largo del juego.

Aunque su aspecto es sumamente parecido al de Diablo, Revenant no tiene nada que ver con el juego de Blizzard, si bien es una propuesta casi calcada a la que presentó esta compañía hace ya dos años.

Revenant

Editor: Eidos
Distribuidor: Proein

Braveheart

Corazón salvaje

El juego sigue el mismo patrón, y no, no es Myth pero con faldas escocesas. La vista 3D de Braveheart ofrece mayor libertad de vistas, y sus modelos 3D son más realistas. Además de por el combate estratégico y táctico con grandes ejércitos en un campo de batalla, el jugador tendrá que preocuparse de controlar una serie de aldeas y gestionarlas, mantener relaciones diplomáticas con sus vecinos, y dirigir a los ejércitos y sus líderes. Este componente tiene tanta importancia en el juego como la lucha.

Cada uno de los 16 clanes enfrentados tendrá sus propios atributos: inteligencia, comercio, disponibilidad de recursos y demás. Todos ellos están esparcidos por las tierras altas de Escocia, y puesto que cada uno tiene sus puntos fuertes y flacos, el jugador tendrá que tener cuidado con cuál elige, ya que su decisión podría no ajustarse a su forma de jugar.

Cuando no se está combatiendo, se está en la aldea, desde donde se realiza una exhaustiva gestión de constructores, granjeros, ganaderos, mineros, leñadores, panaderos, armeros, sastres y joyeros. Esto da una idea perfecta de la notable variedad y riqueza de Braveheart, que –en teoría– estará listo para ser lanzado en poco tiempo.

La película en que se basa este juego pudo no gustar a muchos –tal vez por la presencia de Mel Gibson–, pero fue una de los mejores y escasos intentos de llevar las guerras entre Escocia e Inglaterra a la pantalla.

Braveheart

Editor: Eidos
Distribuidor: Proein

Army Men II

En algunos países tuvo un gran éxito, y quizá aprovechando el tirón de películas como Pequeños Guerreros y Toy Story, esta secuela lleva ahora la acción al interior de una casa y un patio.

Army Men II

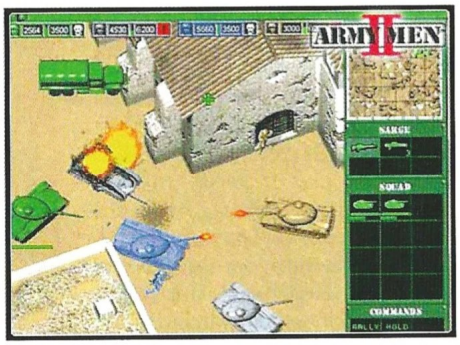
Editor: 3DO
Distribuidor: Proein

Toy-soldier story

Al igual que ocurriera en ambas películas, los soldados de plástico combatirán en entornos humanos que les superan en tamaño e imaginación. Cualquier cosa, desde una maqueta a una maceta del jardín, será algo asombroso y fantástico para estos diminutos guerreros.

Sarge, el protagonista, dirigirá ahora a su ejército contra los Tan entre platos y vasos sucios, cruzando el fregadero, luchando contra las cucarachas y otros animalitos del hogar. Y el enemigo no para de crecer en fuerza y número. Ahora se unirán a él zombies creados a partir de pedazos de plástico desechados, y contarán con bombarderos kamikaze que causarán grandes destrozos.

El Comandante Tan persigue algo, pero ¿qué? Las campañas serán ahora notablemente más largas y tendrán lugar en el mundo de los humanos y en el de los soldados de plástico. Habrá una amplia variedad de nuevas armas y power-ups, una inteligencia artificial mejorada y toneladas de humor. Los soldados ganarán experiencia con el tiempo, tendrán diálogos y podrán acumular objetos en el inventario. La apetecible opción multijugador incluirá las modalidades típicas: duelo a muerte, capturar la bandera y rey de la montaña.



Might and Magic VII: For Blood and Honor

Las dos series con más éxito de New World Computing no paran de crecer y compartir universo, personajes y muchas más cosas. Larga vida al rol.

Might and Magic VII: For Blood and Honor

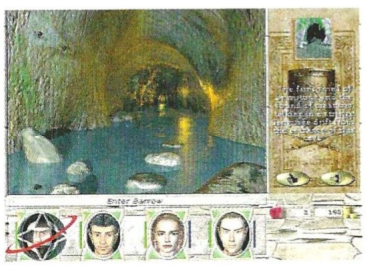
Editor: New World Computing
Distribuidor: Proein

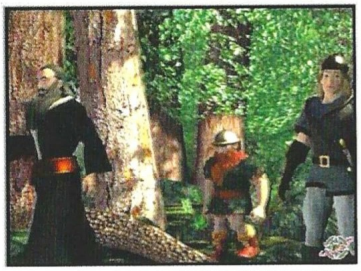
Historias cruzadas

Al final de Heroes of Might and Magic III –las historias de ambas series se entrecruzan–, la Reina Catherin termina con las Guerras de Sucesión y aniquila a los necromantes que tenían el cadáver de su padre. Sin embargo, tras una guerra de tal magnitud, las fronteras de los reinos se dibujan de nuevo. El que ocupa la trama central de esta continuación es Harmondale, cuyo gobernante –Lord Markham– ha decidido entregar –literalmente– las llaves del reino a quien gane una cacería muy particular. Las luchas serán encarnizadas, pero la aventura que vivirán los protagonistas tiene mucho más contenido del que aparenta este sencillo punto de partida.

Con un interfaz muy similar al de Might and Magic VI y un entorno 3D mejorado que aprovecha las capacidades de las tarjetas 3D, este juego será tan denso como los anteriores. Habrá nuevas clases (monje, ranger y ladrón), nuevas razas (goblins) y algunas clásicas que vuelven tras un lapso fuera de la serie (humanos, elfos y enanos), nuevos hechizos... En general, todas las novedades que se pueden esperar, incluyendo un sistema de hechizos algo diferente bastante mejor que el anterior.

Muy pronto los aficionados a esta serie disfrutarán de la más ambiciosa entrega (de momento).





FALCON 4.0

LA MEJOR SIMULACIÓN DE VUELO DEL MUNDO.

MICROMANÍA **95%** *JUEGO RECOMENDADO*

OK PC GAMER **94%**

COMPUTER GAMING WORLD **4,5 / 5**

Falcon F-16C Block 50/52, el avión militar de combate en uso más versátil.
La física y la aviónica más fideligna del F-16 en la Península de Corea.
Más de 10 modos de radar y HUD.
El constructor de misiones y control absoluto de todas las piezas, los jugadores y toda la acción.
Terreno tomado a través de fotos provisto de la topología más precisa y sin pixelado a baja altura.

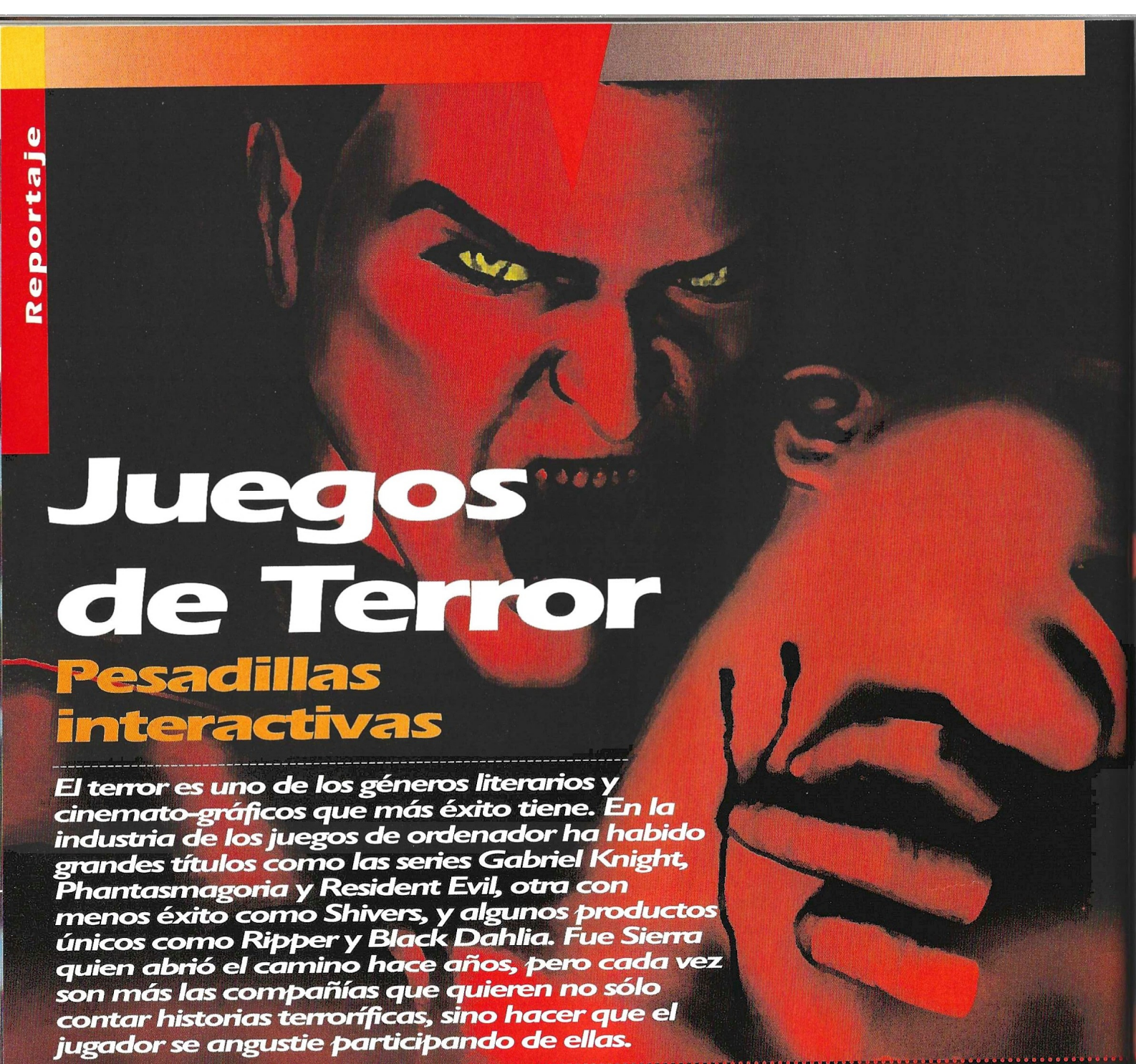
HASBRO Interactive

MICROPROSE
www. microprose.com
www. falcon4.com
www. hasbro-interactive.com

PC CD
TOTALMENTE EN CASTELLANO

PROEIN
Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com

©1998 Hasbro Interactive y MicroProse, Inc. Todos los derechos reservados. MICROPROSE, FALCON, HASBRO INTERACTIVE, el logo de HASBRO INTERACTIVE y FALCON 4.0 son marcas de Hasbro o sus afiliadas. MicroProse es una subsidiaria de Hasbro. El resto de las marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.



Juegos de Terror

Pesadillas interactivas

El terror es uno de los géneros literarios y cinemato-gráficos que más éxito tiene. En la industria de los juegos de ordenador ha habido grandes títulos como las series Gabriel Knight, Phantasmagoria y Resident Evil, otra con menos éxito como Shivers, y algunos productos únicos como Ripper y Black Dahlia. Fue Sierra quien abrió el camino hace años, pero cada vez son más las compañías que quieren no sólo contar historias terroríficas, sino hacer que el jugador se angustie participando de ellas.

Este reportaje cubre los juegos de terror más prometedores que en principio saldrán este año. Han sido seleccionados no sólo por su temática, sino porque su diseño y filosofía distan mucho de convencionalismos de la industria. Quieren asustar al jugador y hacer que lo pase mal. ¿Lo conseguirán? Las promesas son fantásticas, y de momento, estos juegos tienen muy buena pinta. Pero no hay que olvidar casos como el de Trespasser. Al tiempo...

Hasta la fecha no ha habido demasiados juegos de terror, y desde luego, muy pocos han llegado a inquietar al jugador hasta el punto de hacerle saltar en la silla. Sin embargo, ahí está el reciente Resident Evil 2, altamente efectista y muy bien diseñado para mantener en vilo al jugador. Otro de los favoritos fue Gabriel Knight: The Beast Within, una película interactiva que recogió premios hasta decir basta y que posibilitó la publicación de una serie de novelas. Da igual el género; ya sea acción o aventura, o una mezcla de ambos, la intención siempre es la misma: contar una historia que llegue al subconsciente del jugador, despertando todos los miedos adquiridos en la niñez, temores que el adulto racional simplemente no tiene... O al menos cree no tener.

Hay que resaltar también que el terror no consiste en sangre y tripas, crímenes brutales, contenido sexual de dudoso gusto, ni cualquiera de los tópicos desafortunadamente asociados al género. Sí, es cierto que en ocasiones hay de todo eso y más cosas, pero la idea básica es asustar, obligar al espectador o jugador a meterse en la piel del personaje, a que contenga la respiración esperando a que algo ocurra, hacer volar su imaginación más allá de la narración y la presentación visual de la misma, sugerir la posibilidad de lo imposible, lo increíble, que vea algo aterrador en las sombras...

Las sombras, la oscuridad, son el inequívoco feudo del terror. Uno de los miedos más básicos y primarios es el temor a la oscuridad. Nunca se sabe qué hay bajo la cama, tras la puerta del armario, o en el pasillo cuando se apaga la luz. El niño, después hombre, guarda en lo más profundo de su ser esta secreta inquietud durante toda su vida, y de ella y un etéreo e intangible Mal –inculcado a través de creencias religiosas y parte inherente de todas las culturas–, se aprovechan los relatos de terror.

Vampire the Masquerade: Redemption

Nihilistic es una compañía formada por miembros de los equipos de Jedi Knight, Dark Forces, Starcraft, Descent y algunas expansiones de Quake y Quake II. Es decir, que tienen un señor currículum a sus espaldas. Proceden de sitios como LucasArts y Rogue Entertainment, y su primer proyecto pretende ser un juego de acción y rol en 3D con un aspecto visual de embrujo. Pero no es eso, ni tampoco su temática, lo que lo convertirá en algo especial, sino la intención de que asuste al jugador y provoque emociones en él.

Basado en uno de los juegos de rol de mesa más populares, Vampiro (de White Wolf), Redemption –por abreviar– cubrirá una historia de 800 años en dos continentes diferentes, narrando la epopeya de un hombre condenado, espiritualmente vacío, que se convierte en vampiro para aprender el significado de la redención. Aunque a priori suene un poco espeso, desde luego el juego no tiene pinta de serlo.

Primera sangre

Como retrata el universo de White Wolf, que abarca más de 50 libros, los vampiros son criaturas inmortales que viven de la sangre de los humanos, pero todo es más complejo que eso. En el juego de rol se interpreta el personaje de un vampiro, y depende del jugador cómo afrontar semejante destino, cómo vivir eternamente, y la eterna pregunta de si es necesaria la noción de bien y mal, incluso entre monstruos.

Según Ray Gresko, jefe de proyecto de Redemption, "White Wolf hizo el universo de los vampiros más maduro, desarrollado y de culto. No son monstruos descerebrados, sino seres que intentan aferrarse a su humanidad, o que pierden con desesperación el control sobre sí mismos y caen presas de la bestia que llevan dentro. Es una lucha constante."

Junto al tormento interno hay una batalla externa. Sin profundizar demasiado (harían falta unas 300 páginas para ello), los vampiros rastrean sus orígenes hasta el vampiro original, Caine, quien creó en el pasado 13 vástagos vampiros. Estos 13 se conocieron más tarde como los antediluvianos, y de ellos descienden los 13 clanes de vampiros conocidos en la actualidad. Se podría pensar que todos los vampiros se lle-

Juegos de Terror

Vampire the Masquerade: Redemption

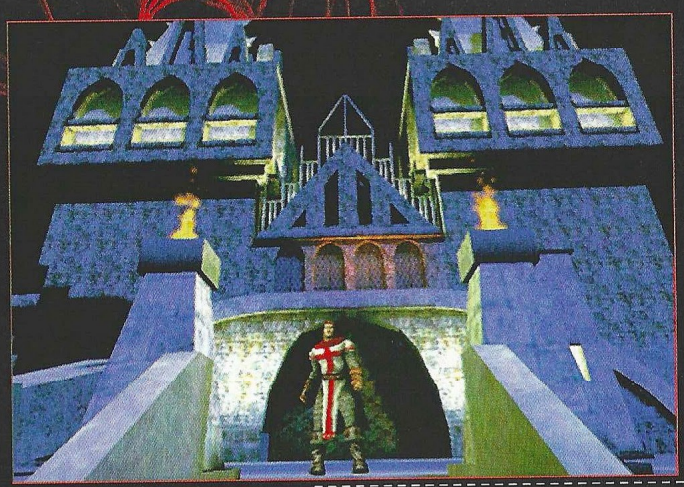
Basado en uno de los juegos de rol de mesa más populares, este título cubrirá una historia de 800 años

van bien, ya que tienen en común la necesidad de sangre, pero según White Wolf, esto no es cierto. De hecho, los clanes han estado librando una "jihad" durante siglos, combatiendo entre sí, formando alianzas políticas y desarrollando varios códigos éticos en su lucha por la supremacía.

Es obvio que todo esto se aleja años luz del típico "chupasangres" de película de serie B. El equipo de Nihilistic quiere captar este tono adulto en el juego de ordenador. La idea es que el jugador experimente el trauma del "abrazo" (la experiencia de ser mordido y renacer como vampiro), perdiendo la vida tal y como se conoce para encontrarse en este mundo de intrigas donde no es más que un simple peón en una lucha por el poder de proporciones monstruosas.

Despertar a la sangre

La historia de Redemption, creada con ayuda de White Wolf y uno de sus escritores más veteranos (Daniel Greenberg), comienza en Praga en el siglo XII. Christof Romauld, cruzado y matador de vampiros, es "abrazado" por un vampiro al principio del juego, convirtiéndose así en aquello que más desprecia. Mientras se debate con su angustia espiritual, se ve atrapado en una terrible batalla entre clanes de vampiros en guerra. Esto constituye el núcleo del juego: ¿puede Christof trascender a su desesperación y ayudar a los vampiros "buenos", o sucumbirá sencillamente a la bestia que alberga su interior? ¿Cómo se puede ser bueno si se está obligado a vivir de sangre humana?



Los niveles del juego están divididos en cuatro partes y dos actos. El primer acto está ambientado en la Era Oscura, e incluye las escenas de Praga y continúa en Viena. Los diseñadores de Nihilistic se han empapado de libros de historia para capturar la atmósfera de ambas ciudades, y también han investigado los acontecimientos políticos y religiosos de la época para aumentar el realismo. Peter Chan (El día del tentáculo, Jedi Knight, Grim Fandango y la película de Star Wars: Episodio I), encargado de la arquitectura artística y conceptual del juego, afirma que Nihilistic persigue justo eso: una ambientación fiel a la historia, pero con una cualidad oscurantista, macabra, casi orgánica y viva. El toque final de esta ambientación será una partitura oscura interpretada por una orquesta, que rematará el aspecto gótico de la primera mitad del juego.

A mitad del juego, sin embargo, Christof sufrirá un brusco despertar. En un momento determinado, cae en un sueño vampírico durante 800 años, y se despierta en el Londres moderno, escenario de la tercera parte del juego que llegará a su clímax en Nueva York. Christof, además de seguir batallando con el mundo inmortal de los vampiros, tiene que aprender cómo funciona el mundo moderno, y descubrir cómo encaja en él. Ahora hay vampiros punk, vampiros mafiosos y muchas otras clases que el "chico" medieval desconoce y con las que tendrá que aprender a tratar.

El sabor de la sangre

A pesar de la complejidad de la historia y su madura naturaleza, Nihilistic no olvida que ha de ser jugable y ofrecer calidad visual. Para ello se ha creado un nuevo entorno 3D, tarea que ha estado a cargo de los veteranos del equipo de Jedi Knight. Soportará aceleración 3D, incluyendo los estándares Direct3D, OpenGL y Glide. En principio se jugará en tercera persona, aunque se podrá obtener una panorámica en primera persona utilizando una tecla.

En este nuevo engine 3D están todos los elementos de costumbre: texturas de 16 bit, iluminación, niebla volumétrica y todo lo demás. Pero es la forma en que se aplica esta tecnología lo que confiere al juego un aspecto tan único. Los modelos esqueletales de piel suavizada (que se puede apreciar en algunas de las pantallas que ilustran estas páginas) son un ejemplo perfecto de lo que se pretende conseguir: un nivel de detalle sorprendente y aterrador. Cada una de las partes del juego no sólo tendrá un aspecto arquitectónico y decoración

diferentes para entornos exteriores e interiores, sino que además tendrá distintos efectos atmosféricos. En Viena, por ejemplo, es invierno, así que la nieve puede ralentizar a Christof e incluso afectar a su capacidad de combate.

El equipo ha creado el engine a tal velocidad que ahora puede emplear la mayor parte del tiempo en perfeccionar la jugabilidad y el sistema de rol. El objetivo es tener lo mejor de ambos géneros: un sólido sistema de equipo de rol (se controlan varios personajes) que ofrezca la misma simplicidad y atractivo visceral que Diablo.

Rol vampiresco

El estado del juego hace pensar que podría cumplirse la fecha de lanzamiento para finales de año. El jugador empezará su aventura con Christof, pero llegará un momento en que tenga a su disposición un equipo de cuatro personajes. El control seguirá siendo cuestión de uno solo, pero se podrá cambiar de uno a otro con una simple pulsación de ratón. En combate –que se produce en tiempo real– se podrán asignar órdenes de grupo (como sígueme, busca y destruye, mantén la posición), y también permitir que la inteligencia artificial se ocupe del control de los personajes. Para facilitar el control sobre el grupo, los miembros del mismo se unirán de uno en uno, con lo que la curva de aprendizaje será bastante asequible.

El interfaz del juego funcionará completamente mediante el ratón y será contextual. Al igual que en Diablo, pulsar sobre una puerta la abrirá o cerrará, así que no habrá que memorizar ninguna tecla con la función abrir. Lo mismo se aplica para manipular objetos de inventario, armas y puzzles.

La gestión de personajes es bastante fiel al modelo de White Wolf, con unos 10 atributos físicos y mentales. Sus valores se corresponderán con cómo se juegue: por ejemplo, si el protagonista es un implacable asesino que mata a sus víctimas tras beberse su sangre, o las deja con vida. La progresión marcará también el avance en poder, armamento y magia (denominada disciplinas en Vampiro, como la habilidad de invocar bestias, convertirse en niebla o curar), como suele suceder con el aumento de experiencia en cualquier juego de rol.

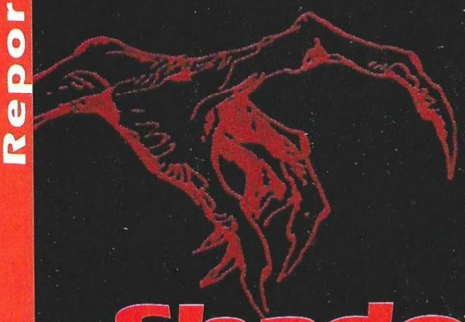
La modalidad multijugador es aún poco más que un bosquejo, pero la idea básica es ofrecer varios modos de juego como humanos contra vampiros, clan contra clan, o juego cooperativo (en el que cuatro jugadores podrán participar juntos en la aventura). Por último, Nihilistic planea incluir el editor de niveles y un lenguaje de "programación" sencillo para que se pueda personalizar el juego completamente. Una densa historia y unos gráficos espectaculares, pero también mucha acción. Por todo ello, Redemption podría tener éxito en dar con una de esas utopías de los juegos: el juego de acción para adultos que promueve emociones.

El jugador empezará su aventura con Christof, pero llegará un momento en que tenga a su disposición un equipo de cuatro personajes

¿QUE ES PEOR QUE UN VAMPIRO?

Cuatro vampiros. Empezando por la izquierda, Wilhelm Streicher –mentor y amigo de Christof–, Erik McDonough –un vampiro animalesco Celta del clan Gangrel–, Christof y Serena –la flor del jardin, la vampiresa gótica y paliducha–.

Juegos de Terror



Shadowman

Su nombre era Mike Leroi, licenciado en Literatura Inglesa. Tenía un hermano pequeño, Luke. Luke tenía un oso de peluche. Algo terrible sucedió. Mike ya no se llama Mike, y de Luke sólo conserva el oso de peluche. Luke está muerto, y con él murió Mike. Ahora no imparte clases en ninguna parte. Se hace llamar Zero, y es un asesino a sueldo. El único rastro de humanidad que conserva es la mirada, pero sólo cuando pone sus ojos sobre el oso de peluche mientras bebe un vodka tras otro.

Los muertos pretenden adueñarse de Nueva Orleans. Boniface, el anterior ShadowMan está frío en la morgue. Nettie, la bruja vudú, ha elegido un nuevo ShadowMan: será Zero. A Jaunty, su espía en el reino de los muertos, no le gusta la idea, pero es ella quien manda. Al fin y al cabo, ella también está muerta, y mantiene su cuerpo a duras penas gracias a la magia vudú. Definitivamente, Zero se convertirá en ShadowMan. Nadie mejor para matar asesinos muertos que un asesino vivo. Su vínculo con el otro lado será el oso de su hermano Luke. Cada vez que lo contemple, se transformará inevitablemente en ShadowMan y recorrerá el delgado trecho que separa a los vivos de los muertos, sublimando el dolor que alberga en su interior en pura violencia desatada sobre los enemigos de la vida.

El Enemigo

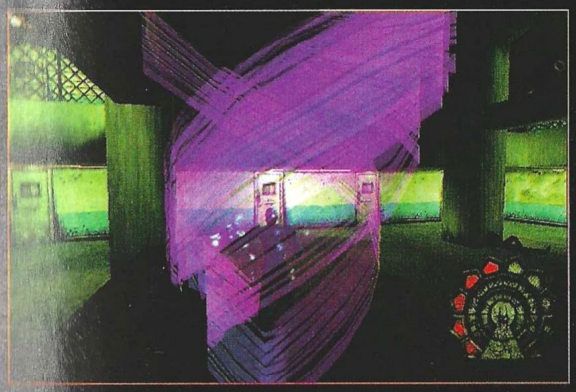
Su nombre es Legión, porque él es muchos. Alma, una carga luminiscente que representa la fuerza vital que alberga cada ser humano en su interior. Tras la muerte el alma abandona el cuerpo, y existe de alguna forma entre los vivos a menos que... que despierte entre los muertos. Allí, en el otro lado, el alma sufrirá torturas indecibles, sufriendo eternamente, a menos que... que despierte entre los vivos encarnada en otro cuerpo. Entonces la maldad se desata a manos de estas almas revividas. Legión tiene paciencia.

Su plan es crear portales en distintos lugares del mundo para, llegado el momento, desatar el Apocalipsis y liberar legiones de muertos entre los vivos. Será el fin de la vida. Para los preparativos ha creado el Asilo, un lugar maldito entre los muertos donde se tortura, donde los asesinos en serie más conocidos de la Historia experimentan a sus anchas, donde se prepara la legión. Allí también se pretenden reunir todas las Almas Oscuras, almas poderosas y antiguas que son esencialmente malvadas.

ShadowMan debe impedirlo albergando en su interior todas las Almas Oscuras, dominando su ira y su furia, impidiendo que sirvan a los propósitos de Legión. Él no lo sabe, pero Legión le conoce bien. Al fin y al cabo, su hermanito Luke está muerto, y no dudará en utilizarlo para hacer sufrir a ShadowMan.

Caminar entre los muertos

Esta apasionante, oscura y terrible historia envuelve ShadowMan, el juego, en un todo simbiótico. Argumento y juego se mezclan hasta no distinguirse la diferencia. Y eso que, básicamente, ShadowMan no es más que un juego de acción 3D en tercera persona con leves toques de aventura. La idea, el universo, proceden de un cómic de la compañía Valiant que más tarde compraría Acclaim. Ahora hay un juego previsto para agosto, que además de tener prácticamente asegurada una secuela –quizá una trilogía–, puede convertirse en película con Whoopie Goldberg, Samuel L. Jackson y Johnny Depp.



Cuando ShadowMan se bebe un alma, cintas de luz azul salen de su cuerpo e inundan la pantalla con un espectral destello

El breve desarrollo de los personajes y el universo de ShadowMan que abre esta parte del reportaje, ilustra perfectamente lo que es el juego. En él se encuentran todos esos elementos. La atmósfera es increíble. Los pantanos de Nueva Orleans, sus desvencijadas casas, la iglesia donde se encuentra Nettie... Poco después del comienzo del juego, Mike Leroi se convierte por primera vez en ShadowMan y viaja al otro lado. Allí encuentra pesadillas vivientes, almas torturadas que ansían beber su vida mientras se retuercen de dolor lamentando su triste destino. Pero él no puede morir en el otro lado, y lo sabe. Con cada criatura que elimina cobra y recupera fuerzas, pues se bebe sus almas.

Las armas de ShadowMan no son convencionales: la magia vudú prima sobre las armas de fuego, aunque en ocasiones éstas resultarán más prácticas. La caza del Mal no se reducirá exclusivamente al reino de los muertos, también hay escenarios entre los vivos, complejos lugares en ciudades como Londres, Nueva York, Tejas y Bayou, en Louisiana. Todos y cada uno de estos escenarios, incluidos el reino de los muertos y el asilo, poseen su propia atmósfera, su propio aspecto, sus texturas y efectos visuales.

El otro lado

Es con los efectos visuales donde ShadowMan se esmera más, logrando unos resultados increíblemente únicos e imposibles de ver en otro juego. Las tarjetas 3D se ocupan de ello, explotando sobre todo las posibilidades de la luz y las combinaciones de colores totalmente fantasmagóricos. Cuando ShadowMan se bebe un alma, cintas de luz azul salen de su cuerpo e inundan la pantalla con un espectral destello.

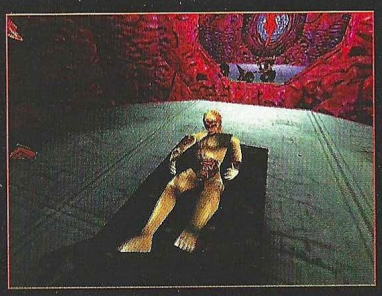
La Zona Muerta, el otro lado, es un lugar aterrador donde todo puede pasar. En cada rincón puede ocultarse un alma torturada. La pantalla del ordenador se llena con sendas oscuras, piscinas de ácido, ríos de lava, extraños ídolos, estructuras de aspecto orgánico... Y más tarde el Asilo, una catedral al dolor, un palacio de tortura donde se exprimen las almas de los condenados aunque no lo merecieran. El resto de los escenarios, como la cárcel o el metro de Londres, también poseen ese inequívoco toque oscurantista y misterioso que inquieta al jugador. Los pasos de ShadowMan resuenan en los corredores, las galerías revientan con el atronador sonido de una motosierra buscando carne que cortar...

ShadowMan, previsto para agosto, recreará un universo a caballo entre la magia vudú y la más básica mitología demoníaca procedente del cristianismo, una combinación que junto con el guión del juego dará bastante que pensar y sentir al jugador inteligente, mientras que para el que sólo busca un "matabichos" 3D, se quedará en eso y pensará que este título es uno de tantos.

Juegos de Terror

Requiem: Avenging Angel

Un Mal mucho más antiguo que el propio Satanás, un ángel caído antes de los tiempos, Lilith, lidera a los Caídos en su conquista del mundo de los hombres. Al ver que el experimento del Señor no ha salido como Él esperaba, los Cielos se han dividido en dos facciones: quienes miran hacia el Señor en busca de guía y sabiduría, y quienes se atreven a interpretar Sus deseos, aquellos que osan seguir a Lilith.



El Armagedón, el fin del mundo, el Apocalipsis, están a la vuelta de la esquina. La Humanidad está a punto de dar el salto a las estrellas con la nave interestelar Leviatán. Lilith pretende utilizarla para sus propios fines. Los Caídos no son todopoderosos, y aunque tienen forma humana, aún conservan sus poderes angelicales.

Malachi es el Elegido del Señor, el Ángel Vengador que descenderá de los Cielos, atravesando el Caos, para impedir que los Caídos tengan éxito. Al cruzar el Portal de la Creación, Malachi queda despojado de los pocos poderes que conservó en su periplo por el caos. Ahora, además de buscar a los Caídos y terminar con ellos, debe recuperar sus poderes, imprescindibles para lograr su objetivo.

Híbrido de terror

La era en que se desarrolla Requiem es un tiempo de escepticismo donde la religión no tiene cabida. Y sin embargo, ahí están Malachi y sus enemigos, haciendo milagros y cosas imposibles. Aunque en 3D y primera persona, Requiem no es un juego convencional: sus escenarios y atmósfera distan bastante de Sin o Quake. La primera parte lo deja bien claro: corredores y salas orgánicas, cuerpos lacerados, cercenados y torturados, monstruos devorando las entrañas de los condenados.

Tras cruzar el Portal de la Creación, Malachi se encontrará en el mundo de los hombres, pero ni siquiera aquí las cosas serán normales. Sí, los escenarios son bastante mundanos, pero las criaturas y los hechos no lo son en absoluto. Los hombres sólo son marionetas en manos de Lilith. Bajo tierra, rodeando a los rebeldes, están los siervos de los Caídos. La bruja transportará a Malachi al caos cada vez que se encuentren, intentando que alguno de sus monstruos termine con él... Pero como siempre, al final tendrá que hacerlo ella misma.

Malachi tendrá que usar armas terrenales en su lucha por el bien, pero también tendrá a su disposición poderes angelicales con espectaculares efectos: exorcismos, pentecostés, lluvia de fuego, hacer hervir la sangre, rayo, plaga de langostas, convertir en sal, apocalipsis, luz sagrada, desterrar, sanar, volar, resucitar... Y algunos más que se quedan en el tintero. El resultado visual que produce el uso de cualquiera de estos poderes es impactante, sobre todo en algunos casos concretos como convertir a los enemigos en estatuas de sal que se deshacen, o hacer hervir su sangre hasta que explotan.

Por supuesto también está el aspecto argumental y su desarrollo durante el juego, que si bien no es capaz de asustar durante una buena parte de la acción, alcanza niveles espectaculares una vez descubierta la base de los rebeldes, adentrándose a partir de entonces el juego en las más enraizadas tradiciones bíblicas y en los más oscuros pasajes de la Biblia y los evangelios. Afortunadamente, nadie ha dicho nada en contra de este juego, como pasó con Messiah. Requiem estará en las tiendas el mes que viene.

Nocturne

En lugar de acudir al típico futuro apocalíptico para establecer el escenario de Nocturne, Terminal Reality ha preferido retroceder en el tiempo y crear un pasado alternativo en el que un Roosevelt crea una división especial para hacer frente a los fenómenos paranormales, un grupo llamado SpookHouse. El juego comienza unos cuarenta años más tarde, cuando SpokHouse opera a nivel mundial y dispone de agentes por todas partes.

Dos personajes disponibles: el misterioso Stranger o la científico Doc Holliday. Además, habrá otros necesarios para avanzar en el juego, desarrollar la trama y resolver diversos puzzles y situaciones. Entre ellos se cuentan una bella pistolera italiana que responde al nombre de Gabriella, un boxeador de puños demoledores, un maestro vudú con unas habilidades muy especiales, y una cazadora rumana medio vampiresa altamente eficaz en su cometido. Todos ellos se controlarán de alguna forma en un momento determinado del juego.

Clásicos del cine

Los enemigos de SpookHouse proceden de los clásicos del terror: hombres lobo, vampiros de todas clases, zombies descerebrados y fantasmas y espectros diversos. Y no, no son los típicos de cualquier juego: los zombies se mueven en masa, cada uno en un estado de putrefacción diferente, intentan devorar a los vivos, y revientan espectacularmente desparramando sus pedazos por toda la pantalla. Hay secuencias directamente sacadas de "La noche de los muertos vivientes", con una horda de zombies lanzándose sobre el protagonista, inmovilizándole, y devorando sus entrañas.

Con escenarios prerenderizados y una perspectiva en tercera persona, Nocturne contará con los mejores efectos que la tecnología puede reproducir, como niebla volumétrica. El jugador se verá abocado a una matanza (aunque sea un contrasentido) de muertos vivientes de todas clases, y cabe esperar auténticos ríos de sangre recorriendo la pantalla. Los personajes tienen esqueleto, y el uso de física dinámica permite darles vida con un sorprendente realismo.

Aprovechando en todo momento luz, oscuridad y sombras, Nocturne provocará al jugador numerosos sustos muy bien calculados, y le planteará situaciones tan macabras y sangrientas que terminará por tener pesadillas todos los días. El simple hecho de coger una llave en una habitación, puede convertirse en toda una odisea sin salir del cuarto: un monstruo, un hacha gigantesca efectuando un movimiento pendular, y la llave ahí en medio... Nocturne es otro de los juegos cuyo lanzamiento está en principio previsto para finales de año.

JUGANDO CON LA LUZ Y LA OSCURIDAD

El uso de la luz es uno de los aspectos más impresionantes de Nocturne. En la secuencia, Gabriella se sitúa ante un espejo bañado en sombras. A continuación, saca una lámpara e ilumina la estancia, y puesto que la lámpara está ante ella, la pistolera se refleja perfectamente en el espejo. En la última instantánea, Gabriella ha movido la lámpara hacia un lateral de forma que no se la vea en el espejo.

Juegos de Terror

Werewolf: The Apocalypse – Heart of the Gaia

Los autores del fabuloso Sanitarium están trabajando febrilmente en su próximo proyecto, también basado en uno de los juegos de rol de White Wolf. El mundo es el que conocemos, pero la diferencia es que el Apocalipsis está a la vuelta de la esquina y los monstruos recorren la tierra. Sin embargo, el horror no está ahí fuera, ya que el jugador será un hombre lobo.

Los hombres lobo son a menudo criaturas complejas y trágicas. Según White Wolf, los hombres lobo –o Garou– son antiguos protectores de la Tierra –o Gaia– que combaten la corrupción del mundo provocada por los Wyrm, manifestación física y simbólica del mal. Gobernantes una vez del mundo y la humanidad (por eso los hombres les temen y odian tanto), los Garou se dispersaron y crecieron en pequeños núcleos durante los siglos. Detener a los Wyrm y aceptar la propia identidad como bestia sobrenatural, es el meollo de Hombre Lobo.

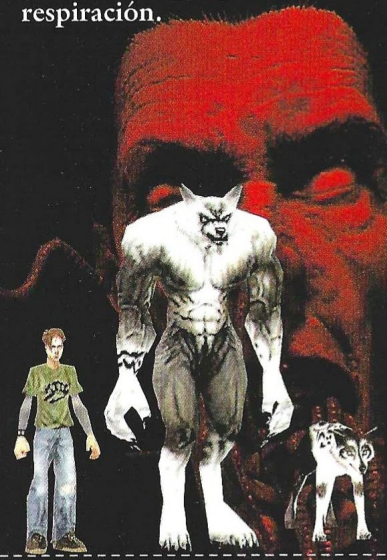
En Heart of Gaia, Dreamforge se zambulle en un mundo de pesadilla con su particular historia de terror violento y psicológico. Es la vida de Ryan McCullough, un adolescente que descubre ser un hombre lobo en la introducción del juego. Durante los cinco episodios de que consta el juego –Londres, Grecia, Estados Unidos, Méjico y Umbra (el mundo de los espíritus)– Ryan conocerá sus orígenes, sus poderes de hombre lobo, y su papel clave en la guerra contra los Wyrm.

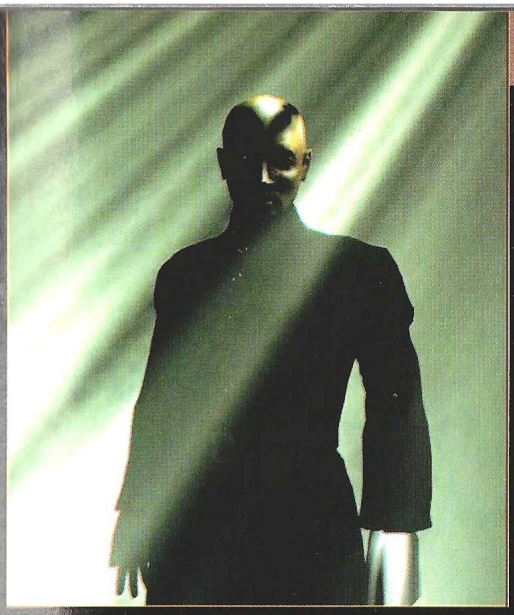
Ya habrá tiempo de ampliar esta información, pero Werewolf es tan prometedor como Vampire, y podría ser al fin de siglo lo que Half Life fue para el año 98. Está previsto para este invierno, y visto lo que han sido capaces de hacer con Sanitarium, no cabe duda de que Dreamforge logrará un juego que cortará la respiración.

Jugada inteligente

Usando el engine de Unreal, Dreamforge está creando un juego de acción y rol que rebosa creatividad. Algunos niveles mantienen un cierto sentido de normalidad, pero al llegar a Umbra, la realidad se desvanece para dar paso a un mundo de pura y aterradora imaginación. La calidad visual sigue siendo fantástica, como en Unreal, pero el toque especial de Dreamforge hace parecer los 20 niveles como un mundo de Oz en el que David Lynch hubiera hecho de las suyas, transformándolo en algo completamente surrealista y pavoroso.

Al igual que hiciera Valve con el engine de Quake para Half Life, Dreamforge está adaptando el de Unreal para conseguir algunas cosas bastante impresionantes, entre las que destaca la transformación de Ryan en Homid (humano), Crinos (medio humano, medio lobo) y Lupus (lobo), manejando perspectivas en primera y tercera persona al mismo tiempo. El diseño del juego está pensado para obtener el máximo partido de las habilidades de hombre lobo, existiendo puzzles que se han de resolver con una forma concreta de las tres posibles.

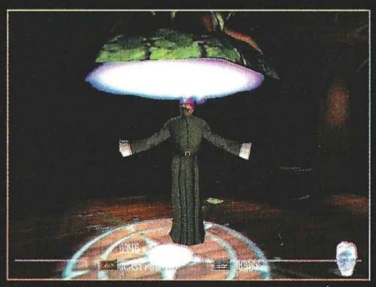




El Guardián de las tinieblas

Ya anticipamos algo hace algunos meses en el reportaje dedicado a las producciones de Cryo. Ahora sólo hay que esperar la versión en castellano, pues la inglesa está terminada. El Guardián de las Tinieblas es una aventura de acción en tercera persona que cuenta los enfrentamientos entre una hermandad secreta de cazadores de fenómenos paranormales y las criaturas del mal.

En Cryo se han preocupado mucho de dar a este juego un diseño absolutamente original y fantástico. A primera vista puede no parecer nada del otro mundo, y visualmente tampoco es un despliegue de tecnología punta. Pero gracias a las habilidades del protagonista, a la historia y a los personajes, todo esto pasa a un plano secundario. Los escenarios se transforman radicalmente cuando el protagonista utiliza el conjuro que le permite ver lo oculto, y los enemigos se retuercen de dolor mientras su energía vital es absorbida para reforzar los poderes del héroe.

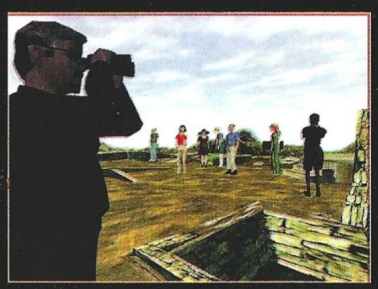


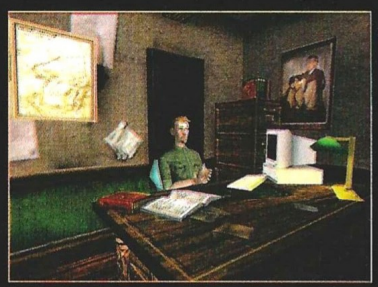
Gabriel Knight: Blood of the Damned

A los cuatro días de salir Gabriel Knight: The Beast Within al mercado, se recibió la primera petición de una continuación. A esa le siguieron muchas, tantas y en tan poco tiempo que en Sierra lo tuvieron muy claro. En esta ocasión se volverá a cambiar el aspecto general del juego, ahora con un entorno 3D que nada tiene que ver con la aventura 2D que inició la serie ni con la película interactiva que la continuó.

Un príncipe invita a Gabriel y a Grace a pasar un fin de semana en una pequeña villa, aunque la invitación no tiene nada de social. El príncipe acaba de tener un hijo, y está preocupado porque una secreta secta de vampiros ha plagado su familia durante generaciones. Sus temores son fundados: la primera noche que Gabriel vigila al infante, el bebé es secuestrado. La persecución termina en Rennes-le-Chateau, donde el escritor e investigador pierde el rastro de los secuestradores.

Pronto se complica el misterio, con numerosos personajes y sospechosos. Y como siempre ocurre en las aventuras de Gabriel Knight, nada es lo que parece a primera vista, y lo que en un principio parece mundano y normal, pronto se convierte en una pesadilla con más implicaciones de las previstas. Habrá que esperar al otoño para disfrutarlo.





Suscríbete a

COMPUTER GAMING WORLD

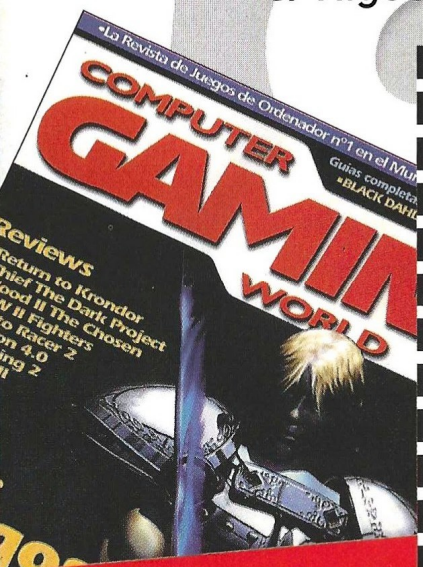
20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el 20% del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax 91 327 24 02



¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Si no deseas recibir más información sobre nuestra empresa u otros productos indícalo con una X en la casilla. ☐

☐ **Sí**, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240 pts.** en lugar de 7.800 pts.

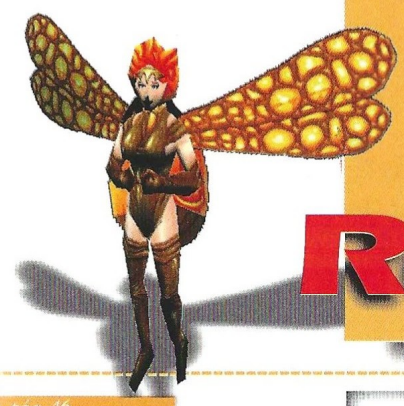
1er apellido _____
2º apellido _____
Nombre _____
Domicilio _____
C. Postal _____ Población _____
Provincia _____
Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____
Forma de pago:
☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____
☐ Contrarreembolso
☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____
☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

Firma:

Fecha de caducidad ___ / ___ / ___

COMPUTER GAMING WORLD

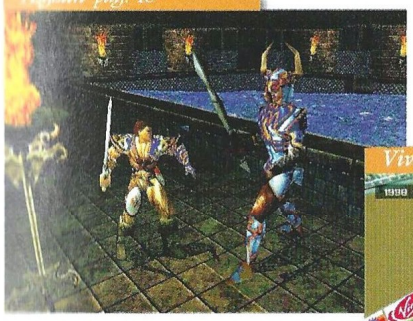
IMAGEN LIMITE



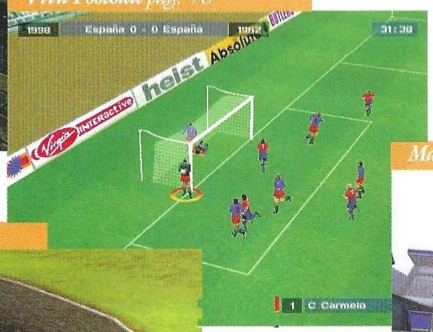
Reviews

44 ..... Aventura/Rol
48 ..... Estrategia
58 ..... Acción
74 ..... Deportes
82 ..... Simulación

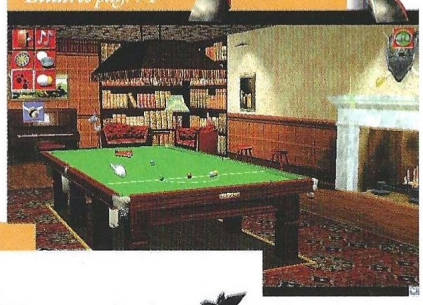
Asghan pág. 46



Viva Football pág. 78

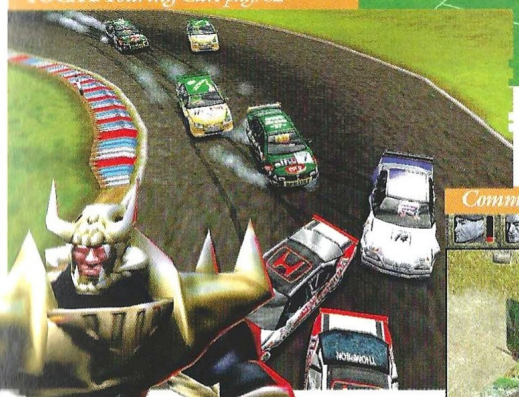


Billares pág. 74



Machines pág. 50

TOCA 2 Touring Cars pág. 82



Commandos: Más allá del deber pág. 52

Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro desproposito.

Espadas, magia y demonios

Rage of Mages

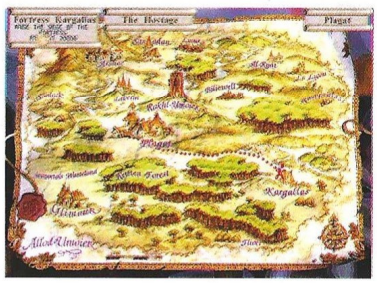
Triste pero cierto. Este juego ha tardado tanto en salir en España que la secuela está a punto de salir en todo el mundo. El año pasado pudiste disfrutar de la demo que te ofrecimos, en breve estará disponible en las tiendas la edición en castellano.

Yes que como es habitual ya en todos los productos de Dinamic, Rage of Mages estará traducido y doblado al castellano, una ardua tarea dada la cantidad de textos que tiene el juego. Dicho esto, destacar también que se trata del primer juego de Nival, una compañía rusa que además de estar a punto de sacar la secuela (Rage of Mages: Necromancer), trabaja también en el desarrollo de otro título en 3D, esta vez llamado Allods 3D, previsto para finales de año.

Rage of Mages cuenta la historia de un héroe que se implica en misiones sencillas para los habitantes de un reino. Poco a poco, la cosa se va complicando hasta que al final se ve abocado a salvar el mundo del azote de los demonios invocados por un poderoso mago. Alianzas insospechadas, criaturas de leyenda, reinos enfrentados, clanes poderosos, ladrones, objetos míticos y muchas otras cosas forman parte del guión y su desarrollo. Hechicería y acero se mezclan con el corte más clásico posible en un juego sencillo a nivel tecnológico pero muy entretenido de jugar, que además ofrece una considerable vida mediante la opción multijugador.

Más rol, menos aventura

La pantalla presenta una vista 2D del nivel, en alta resolución y una generosa paleta de colores. Terreno, enemigos y estructuras se representan de la mejor forma posible, algo superior al aspecto que ofreciera Hexplore, aunque aquí no se puede girar el mapa. La mecánica de juego es muy similar a la del juego de Infogrames: un personaje o grupo de personajes que recorren distintos lugares cumpliendo misiones y obteniendo tesoros.

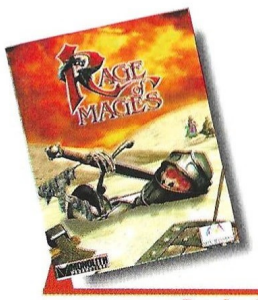


La diferencia entre ambos títulos es que Rage of Mages se acerca más a la filosofía del rol clásico, con múltiples hechizos, objetos, avances de nivel con experiencia y oro, y sobre todo un centro de operaciones que es la ciudad. En ella se puede comerciar, subir de nivel, contratar héroes y conseguir misiones hablando con las distintas gentes que se acercan por la posada. Los personajes se pueden tratar en grupo o de manera individual, y abarcan una amplia gama de clases y razas.

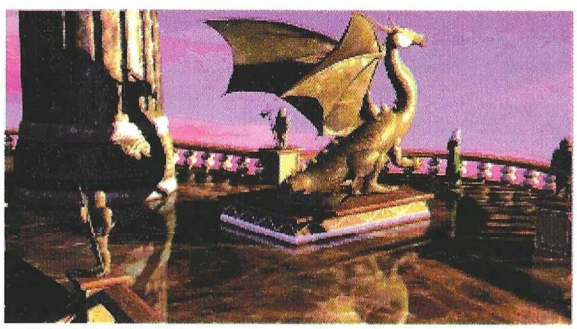
En cuanto a los enemigos, hay para todos los gustos, más tontos o listos según su especie y su misión en cada nivel. Merece la pena destacar que algunos de ellos son enemigos naturales entre sí, así que si se encuentran en un punto determinado, lucharán entre ellos en lugar de amenazar al jugador. Orcos, goblins, hechiceros, elementales, fantasmas, murciélagos... Casi un compendio de monstruos de TSR, aunque no llega a tanto.

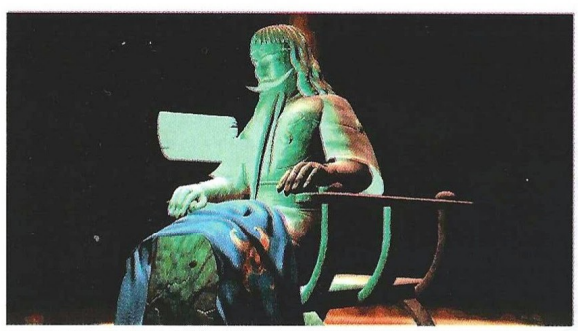
Larga vida

El sistema de control es bastante sencillo, ya que si bien se pueden utilizar algunas teclas de acceso rápido a determinadas funciones, todo se puede hacer con el ratón, y no hay demasiados menús ni ventanas por los que navegar. En los niveles hay únicamente una ventana de inventario y otra de

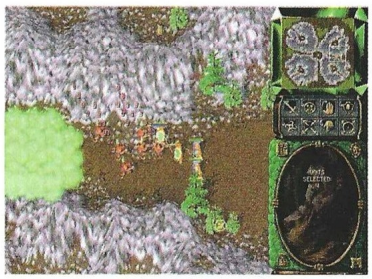


Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 133, 16MB de RAM, disco duro, tarjeta de sonido, SVGA PCI, CD-ROM 4x, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Nival Entertainment
Distribuidor: Dinamic Multimedia





Hechicería y acero se mezclan con el corte más clásico posible en un juego sencillo a nivel tecnológico pero muy entretenido de jugar

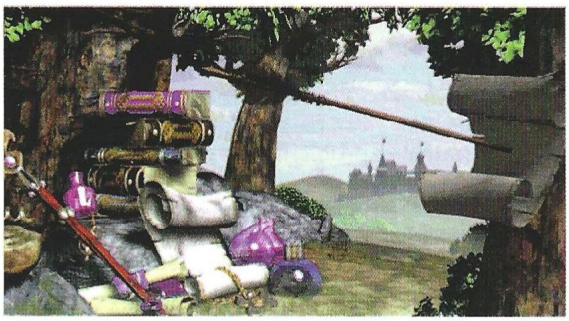


hechizos –convenientemente ocultas para no estorbar–, y en la ciudad una única ventana para cada uno de los tres edificios.

Rage of Mages es un juego divertido y adictivo, ofrece una buena trama a pesar de que la primera impresión pueda dar la falsa imagen de un caótico conglomerado de misiones sin sentido alguno, y permite disfrutar en condiciones de una buena opción multijugador sin demasiadas exigencias técnicas. La tecnología del juego es la apropiada para su diseño, y permite además aprovechar los recursos del ordenador para tareas más productivas como la inteligencia artificial o hacer que el terreno afecte en cierta medida a los personajes, por ejemplo en la forma en que se desplazan.

El truco es...

No acumules armas y objetos por buenos que sean si no los puedes utilizar. Véndelos para conseguir dinero y comprar niveles de experiencia. En la sección de trucos de este mes encontrarás varios códigos secretos.



A pesar de tener un considerable componente rolero, esto no debe asustar a ningún tipo de jugador, ya que todo se ha simplificado de tal manera que el juego sea apto tanto para los aficionados al rol más puristas como para cualquier otro usuario, cosa bastante difícil de conseguir cuando uno se adentra en esos densos universos del juego de rol.

Calificación

Rage of Mages

Pros: A pesar de su sencillez técnica, Rage of Mages resulta muy entretenido y divertido, perfectamente capaz de tener al jugador bastantes horas muertas delante del ordenador.

Contras: Aún poniendo la máxima velocidad de juego, a veces el movimiento de los personajes es lento. Se echa de menos la posibilidad de asignar teclas a personajes o grupos de personajes.

El caballero del dragón

Asghan

A los señores de Silmarils siempre les han gustado mucho los juegos de rol, y prueba de ello es su producción. Sin abandonar el mundo de la fantasía, se adentran por primera vez en el género de la aventura de acción.

Saber qué componente prima sobre el otro (acción o aventura), es en este caso bastante difícil, ya que si bien hay una buena dosis de combates, en Asghan también hay puzzles y algunos diálogos, exploración y algo de estrategia. Algún día habrá que crear oficialmente el género "aventura de acción", pero mientras tanto, nos decantamos por el espíritu aventurero del juego.

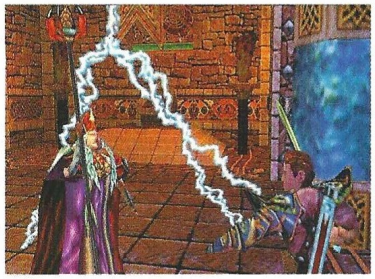
Asghan es un joven rey despojado de su trono por un usurpador. Su historia es toda una tragedia explicada en el manual, pero lo que interesa de ella a efectos del juego es que se ha convertido en matador de dragones, y se embarca en una peligrosa misión para impedir que estas magníficas bestias destrocen su país. Si lo consigue recuperará su honor y su trono.

Nada más desembarcar en la isla de Syth, morada de los dragones, Asghan descubre que su tarea no será eliminar simplemente a los reptiles, ya que en Syth se fragua algo más que el fuego que escupen los dragones. Poco a poco conocerá a los 60 enemigos diferentes que puede encontrar en este misterioso reino, y vivirá momentos muy difíciles intentando vencerlos a todos.

Fuentes de inspiración

El entorno 3D de Tomb Raider con todos sus movimientos y algunos adicionales, un sistema de combate parecido al de Die by the Sword, armas curiosas como el rifle con mira telescópica de MDK –en el caso de Asghan una ballesta–, la magia de Lands of Lore y algunos ingredientes más, se combinan en el cóctel que es este juego. Y eso sin olvidar la historia, que también tiene su peso específico dentro de este conglomerado que desafortunadamente se ha quedado a medio camino de ser uno de esos grandes juegos que merece la pena tener.

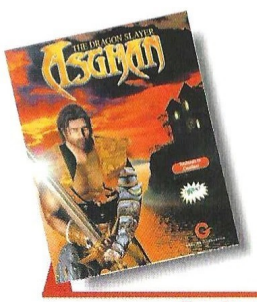
Todo el interés que puedan despertar sus diferentes componentes queda oscurecido por el entorno 3D, uno de esos intentos de hacer algo visualmente impactante y operativo al mismo tiempo que consigue sólo su primer objetivo, pero no el segundo. Los escenarios de Asghan son impresionantes, tanto por su diseño como por su cuidado aspecto, pero sin embargo el "engine" 3D hace aguas por todas partes abusando de los errores de "clipping" y haciendo gala de una detección de colisiones indigna de un juego de esta categoría y de su tiempo –aunque el juego tenga unos meses y no haya salido en España hasta ahora por problemas de distribución–.



En la variedad...

Pero dejando a un lado estos acusados problemas técnicos –que en más de una ocasión influirán en contra del jugador–, hay muchas cosas que destacar en Asghan. La primera es la adecuada combinación de acción y aventura. El protagonista del juego se debatirá por igual con enemigos y puzzles de lo más variopinto, desde encontrar la llave que abre una puerta a una habitación llena de espejos en los que rebota un rayo y que hay que colocar en la posición adecuada para que el rayo alcance el otro extremo de la sala. Y por supuesto, no faltan tampoco los laberintos, trampas y conjuros, que siempre ayudan a que el personaje sea víctima de variadas peripecias.

Los escenarios son mucho más variados y ricos que, por ejemplo, en cualquier Tomb Raider, y son fiel reflejo del mundo fantástico que pretenden representar. Desde los acantilados en los que desembarca Asghan hasta

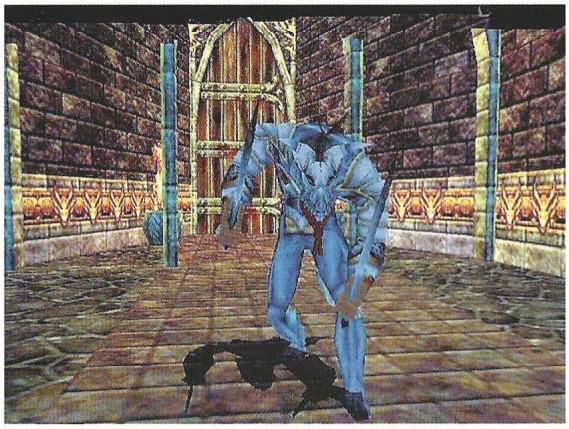


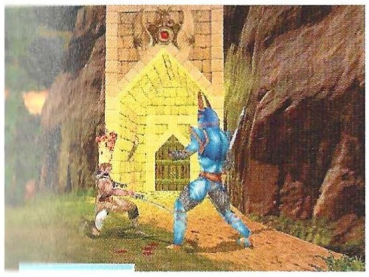
Precio: 4.990
Requerimientos: Pentium 120, 16Mb de RAM, CD ROM 4X, SVGA 1 Mb, tarjeta de sonido, disco duro, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Silmarils
Distribuidor: Virgin

Los escenarios de Asghan son impresionantes, tanto por su diseño como por su cuidado aspecto

las cavernas de los dragones, pasando por castillos y ríos helados, todos los lugares que recorre el jugador rompen completamente sus anclajes con la realidad y le llevan en alas de la imaginación al vasto y fabuloso mundo de Asghan.

Con las vistas de primera y tercera persona, las once pistas de audio para la banda sonora, más de 60 enemigos, ocho hechizos y las secuencias animadas, Asghan logra un conjunto que gracias al soporte adicional de tarjetas 3D posee un atractivo intrínseco.

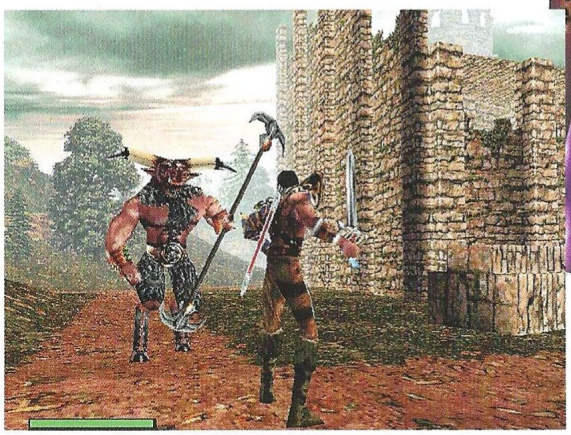




El truco es...

Recupera las flechas que no den en el blanco, se quedarán clavadas en paredes y muros o en el suelo. Salva la partida a menudo, sobre todo en los sitios donde haya zonas de plataformas o cuerdas. En caso de duda, acércate a los personajes antes de atacar: con algunos se puede hablar.

Aunque se pueden encontrar cosas de muchos otros juegos en Asghan, éste consigue tener una personalidad propia gracias a su protagonista, que consigue que el jugador se meta en su piel y viva sus aventuras. Para Silmarils ha debido serlo, pues este título rompe radicalmente con cualquier cosa que hayan hecho hasta Asghan, y aunque hay detalles técnicos que pulir, se deja ver la semilla de algo muy prometedor. Además, está completamente en castellano, cosa que siempre es de agradecer cuando hay diálogos de por medio. A pesar de sus errores técnicos y algún que otro problema adicional que puede presentarse en determinadas máquinas y configuraciones –es imposible decidir hasta qué punto son aceptables o no estos errores–, Asghan es una aventura de acción con numerosos desafíos para el jugador experto, quizá con demasiadas novedades y posibilidades en el mismo juego para el novel.



Calificación

Asghan

Pros: El diseño de los escenarios, puzzles y el guión son muy buenos. Asghan está totalmente en castellano. La variedad de acciones y movimientos del protagonista es sorprendente.

Contras: El entorno 3D tiene abundantes errores técnicos que en ocasiones desconciertan. Las cámaras funcionan en ocasiones con algo de retardo.

Fuego en el cielo

Battle of Britain

Con la intención de invadir Gran Bretaña, a finales de 1940, Hitler desarrolló la operación León Marino. Gracias a los ataques sistemáticos de la hasta entonces mayor fuerza aérea del mundo, se abriría un camino a la invasión terrestre. Lo único con que Hitler no contaba era con la RAF y el temible "Spitfire".

Con la tremenda fiabilidad a la que Talonsoft nos tiene acostumbrados, llega en esta ocasión La batalla de Inglaterra, un programa basado en un conflicto que, tanto por sus dimensiones estratégicas como por las situaciones humanas que se desarrollaron, pasó a los anales de la historia.

El programa se puede jugar contra el ordenador, que es un adversario formidable, contra otro jugador en el mismo ordenador, o por email. En cualquiera de las modalidades la diversión está garantizada, al estar perfectamente estructurado en turnos de órdenes y turnos de combate en tiempo real. En la modalidad de email desarrollaremos un turno entero de juego, y cuando acabemos, el programa salvará el juego en un formato especial y será enviado por nuestro correo electrónico al jugador contrario, que a su vez hará lo mismo hasta que la campaña entera se agote y el juego finalice.

Estructura de juego

El programa está dividido en fases de juego, en las que iniciaremos todas las acciones tanto de una operación de bombardeo en el lado alemán, como la organización de defensas y asignación de objetivos a los cazas británicos. Una vez terminado esto, podremos seleccionar los escuadrones aéreos y las bases y aeropuertos que utilizarán las escuadrillas tanto de ataque como de defensa. A partir de ahí la acción se desarrolla en tiempo real y podremos observar directamente las evoluciones del combate, al mismo tiempo que podremos variar las órdenes según convenga a nuestros aviones y escuadras.

El combate en tiempo real

El sistema de combate desarrollado en tiempo real es realmente emocionante, y gracias a unos buenos gráficos, un excelente sonido y una banda sonora que pone los pelos de punta, hay ocasiones en la que parece realmente que uno está allí y que siente realmente lo que está pasando como si estuviera de verdad en el centro de mando.

Los informes con las bajas y el estado de los aviones, las misiones de bombardeo logradas y el daño infringido, así como los avisos de carburante bajo y otras ayudas que el programa ofrece, llegarán al centro de mando para evitar que por pérdidas de información paguemos caras las consecuencias.

Por otra parte, en la pantalla de juego la información a la que tenemos acceso es impresionante, y podremos seleccionar con el nivel de zoom que queramos cualquier punto del mapa de nuestras bases y de las suyas, así como también elegir con todo lujo de detalles cualquier blanco y observar lo que está pasando, el efecto del bombardeo o los combates que se están librando en cualquier punto.

La parte táctica

Una vez que hayamos elegido y estructurado tanto aviones como los objetivos, rutas de acceso, objetivos secundarios, etc. podremos quedarnos inmersos en el

Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 133, 32Mb de RAM, Windows 95/98, SVGA, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1ó 2
Editor: Talonsoft
Distribuidor: Proein

El truco es...

Los ingleses deben de fundamentar sus ataques en la información suministrada por el radar. Los Spitfire es mejor utilizarlos contra los cazas, una vez eliminados, cualquier avión es capaz de abatir a los bombarderos, dejando el Spitfire en reserva. Los alemanes deben concentrar los bombarderos en las fábricas de aviones y en sistemas de radar, si no te pueden ver, no sabrán por donde te acercas.

combate táctico. En éste observaremos los impresionantes gráficos de los aviones y sus evoluciones de combate. También elegiremos manualmente si queremos el destino de los aviones que regresan, y podremos redireccionarlos a otro aeródromo con mayor capacidad o más cerca de nuestro siguiente objetivo para atacar o para ser defendido.

El final de la campaña

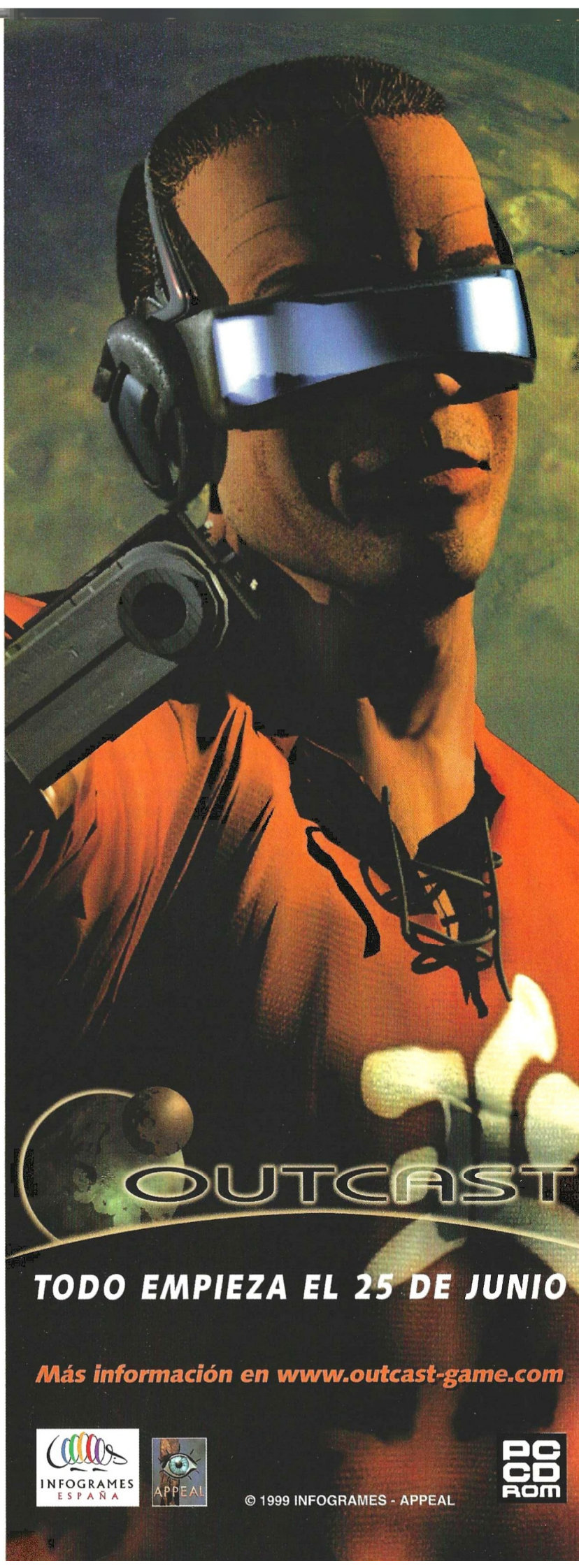
Si conseguimos que los ingleses reduzcan su capacidad defensiva mediante el uso de bombardeos y de eliminar su aviación defensiva de caza, habremos ganado y la operación León Marino estará en efecto. En el lado inglés, una vez destruidos los bombarderos y rechazados los ataques alemanes, la campaña se inclinará al lado británico. De cualquiera de los dos lados, es muy interesante jugar la campaña, y nos procurará horas y horas de diversión, siendo uno de los programas a nivel técnico más interesantes para todos los aficionados al combate aéreo.

Calificación

Battle of Britain

Pros: Tremenda fiabilidad histórica. Una base de datos excepcional, el procedimiento de planificación y desarrollo de las misiones es lo más parecido a estar físicamente allí. La selección de blancos y objetivos es idéntica a la operación León Marino. El combate es intenso, en tiempo real, aunque manejable al cien por cien.

Contras: Es un programa bastante lioso al principio. No es muy adecuado para alguien que empiece en el mundo del "Wargame". Resulta difícil manejar incluso la campaña de un día, necesitando mucho tiempo para poder dominar todos los conceptos de juego, aunque os podemos asegurar que merece la pena el tiempo invertido.



La locura de los ordenadores

Machines

Un oscuro futuro de máquinas locas es el punto de partida de otro de los intentos conseguidos de trasladar la filosofía y jugabilidad de Command & Conquer a escenarios 3D en tiempo real.

El hacinamiento de la humanidad en la Tierra es un problema futuro que los gobiernos quieren solucionar explorando planetas habitables más allá de las estrellas. Dos gigantescas naves cargadas con robots inteligentes capaces de repararse a sí mismos son enviadas a establecer las bases de una colonia en un lejano sistema. Cada nave está controlada por un enorme y potente ordenador. Ambas máquinas tienen una directriz primordial: la de someterse a la que primero encuentre un planeta aceptable.

Por desgracia, ambas naves se separan y cada una coloniza un planeta distinto sin saber nada de la otra. Los años pasan sin noticias de la Tierra, y las máquinas comienzan a establecer su propio imperio. El día en que descubren cómo alcanzar otros mundos, se produce el primer contacto entre ambas facciones. Los dos ordenadores creen que tienen prioridad uno sobre otro, y al no ponerse de acuerdo, se produce el conflicto. La mayor guerra jamás conocida en el universo empieza por culpa de unas máquinas demasiado inteligentes.

Más activo

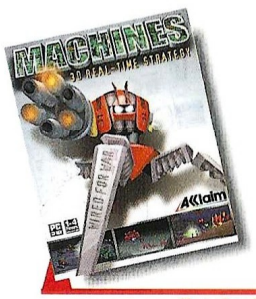
Machines es exactamente un juego de estrategia en tiempo real con entorno 3D que propone un conflicto de proporciones planetarias entre dos facciones de máquinas con un avanzado nivel tecnológico. El único recurso son las unidades de materiales de construcción, que se obtienen a partir de depósitos minerales. Estructuras, unidades y batallas, todo con su propia visión futurista de la gestión y administración de los recursos habituales en este tipo de juegos, teniendo siempre en cuenta la influencia del terreno.

Este juego exige del jugador algo más de actividad que otros de su género: hay que construir unidades para transportar los materiales y decirles de dónde recogerlos y dónde llevarlos, técnicos para investigar tecnología en los laboratorios, constructores para erigir estructuras y capturar las enemigas... Básicamente la misma propuesta que el reciente Warzone 2100, pero con una diferencia bastante obvia: el aspecto visual de Machines es más básico y menos atractivo. Otra de las diferencias es que las cámaras no permiten una visión de una zona amplia del terreno, y la niebla de guerra es una especie de interferencia televisiva bastante molesta.

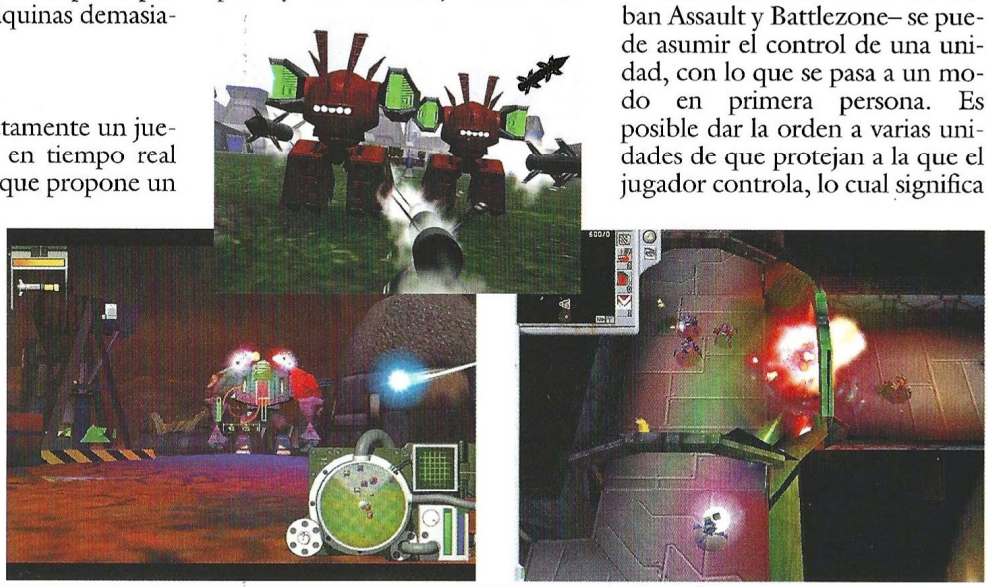
Inteligente a ratos

La inteligencia artificial tiene sus pros y sus contras, como casi siempre. Las unidades del jugador tienen tres niveles de autonomía que marcan su agresividad ante una amenaza enemiga. Cuando se les ordena que vayan de un punto a otro del mapa, dependiendo de los accidentes del terreno, llegarán por el camino más corto, dando rodeos o atorándose cada dos por tres si hay muchas unidades seleccionadas con el mismo destino. Las diferencias de velocidad en el movimiento de algunas unidades llegan a ser desesperantes, al igual que la constante vacilación sobre qué hacer o qué ruta seguir, que provoca numerosos parones por el camino. Todo esto deriva en un irritante sistema de búsqueda de caminos que obliga a estar constantemente pendiente de la evolución del grupo en movimiento y marcarle la ruta a seguir poco a poco para evitar los problemas en la medida de lo posible. En cambio, si las unidades están paradas en un punto determinado y han de moverse para defenderse de un ataque, una vez finalizado éste volverán a su sitio, cosa que resulta bastante cómoda.

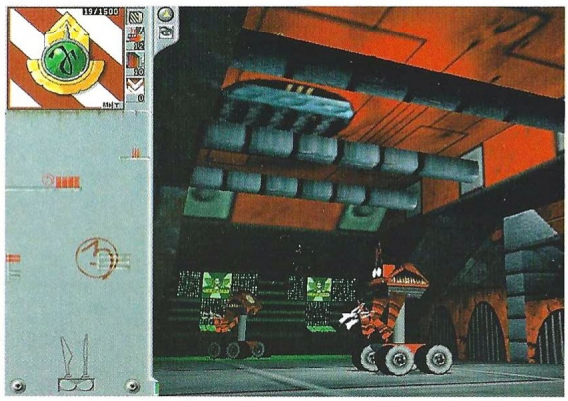
En Machines –como en Urban Assault y Battlezone– se puede asumir el control de una unidad, con lo que se pasa a un modo en primera persona. Es posible dar la orden a varias unidades de que protejan a la que el jugador controla, lo cual significa



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta 3Dfx, 150Mb de disco duro libres, SVGA,tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1o varios
Editor: Charybdis/Acclaim
Distribuidor: New Software Center



que se controla realmente al grupo con esta vista, aunque sin la sofisticación ni posibilidades que ofrecieran otros juegos en los que se podía indicar un objetivo para el resto del escuadrón y darle diversas órdenes.



Algunas novedades

Respecto a la mecánica del juego, es bastante convencional. Es necesario construir minas y extractores de minerales, fundiciones para procesarlos y almacenarlos, construir fábricas en las que producir unidades, laboratorios donde investigar tecnología, y así sucesivamente con las estructuras de distinto nivel que ofrece Machines. Hay estructuras "civiles" y militares, siendo las primeras las encargadas de producir transportes de minerales, técnicos, ingenieros y constructores, mientras que para las segundas queda reservada una función bastante evidente.

Las misiones son un apartado que también merece la pena destacar por su diseño, ya que si bien no hace más que imitar estructuras ya vistas en títulos como Starcraft, está muy bien ejecutado. La mayoría transcurren en la superficie de los planetas, pero otras consisten en llegar a determinada estructura con cierto número de unidades para entrar en ella en la siguiente misión. Entonces hay que recorrer pasillos, conductos de ventilación, destruir consolas de control, fuentes de energía... También hay algunas en el espacio, abordando satélites para evitar la destrucción de un planeta o el robo de tecnología. Todo muy bien interconectado hasta llegar al final, la destrucción del ordenador enemigo, una misión más que peligrosa y casi imposible.

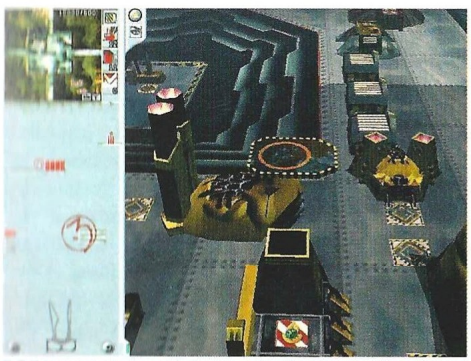
En cuanto a la modalidad multijugador, en Machines es mucho mejor que en Warzone 2100, ya que se pueden establecer condiciones de victoria y muchos otros parámetros que evitan conocidos problemas como no poder terminar una partida porque hay una miserable unidad enemiga perdida en algún punto del mapa. Hay opción de establecer alianzas y todo lo imaginable.

Machines es en general un buen juego de estrategia en tiempo real y 3D, pero queda empobrecido por culpa del aspecto gráfico, menos atractivo que el de otros títulos de este tipo. La organización tecnológica, las estructuras y unidades tienen la suficiente personalidad y se diferencian con elegancia de las de otros juegos. Es recomendable para los aficionados en cualquier caso, ya que no hay demasiados productos de esta categoría.

En Machines se puede asumir el control de una unidad, con lo que se pasa a un modo en primera persona

El truco es...

Concentra los disparos de tus unidades sobre un solo enemigo y pasa al siguiente cuando lo hayas eliminado. Es más práctico y eficaz que dejar que actúen por su cuenta diversificando los ataques. No dejes de buscar nuevos depósitos de mineral, se agotan.



Calificación

Machines

Pros: El diseño de Machines es totalmente original y no imita directamente al de ningún otro título del género. Tiene unas cuantas aportaciones propias al género bastante interesantes.

Contras: Se echan de menos más opciones de inteligencia artificial. El sistema de búsqueda de caminos flojea. El aspecto gráfico es fácilmente mejorable.

No apto para novatos

Commandos
Más Allá del Deber

Ha pasado casi un año desde la fiebre de Commandos, y algunos han tardado todo este tiempo en terminar el juego por sus propios medios. Mientras Pyro trabaja en Commandos 2 –y otras cosas–, han creado las misiones de su único éxito.

Commandos: Más Allá del Deber es un disco de misiones con la pequeña particularidad de que no necesita el juego original para funcionar, una especie de Commandos 1 y 1/2 a un precio medianamente interesante con algunas novedades y 8 misiones inéditas que aprovechan los nuevos elementos de juego. Por todo ello, y aunque no es costumbre, vamos a analizar este título sin olvidar que al fin y al cabo, no es más que una extensión de Commandos.

Una extensión por cierto que aunque no exija tener el juego original, sí exige haberlo jugado, pues la dificultad de las misiones incluso en el modo fácil, es muy superior a la media que había en Commandos, lo que hace esta expansión bastante impracticable para neófitos del juego. Quizá tenga algo que ver el que los mapas son considerablemente más grandes, lo que ha permitido al equipo de diseño incluir toneladas de enemigos y perrerías mil que desesperarán a más de uno.

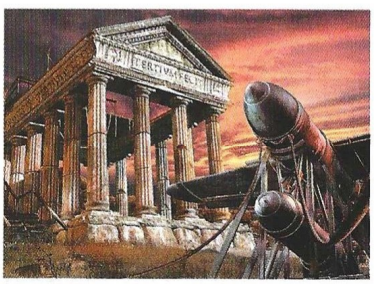
En la vieja Europa

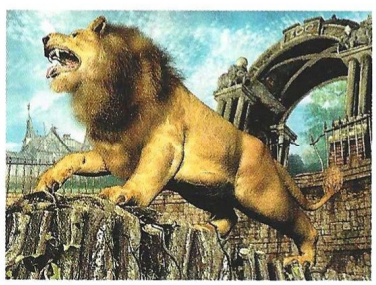
Los objetivos siguen siendo bastante variados, desde la destrucción de un faro y un puesto de radio, al rescate de un prisionero de guerra, el secuestro de un oficial alemán y el sabotaje de un prototipo de avión, pasando por algo tan familiar ya como la destrucción de un gran cañón a bordo de un tren. Todo esto también en nuevos escenarios europeos: las islas británicas en el Canal de la Mancha, Rastenburg, Bonn, Belgrado, Holanda, Creta... Habrá que esperar a Commandos 2 para visitar el Pacífico.

En cuanto a las mejoras visuales, además de mapas más grandes también hay nuevos edificios y se han retocado los gráficos para conseguir una calidad aún mayor si esto era posible. También se ha derrochado bastante imaginación en algunos escenarios, siendo quizá el mayor exponente de esto la misión en el zoológico, donde hay que rescatar a un prisionero. En las jaulas hay leones, avestruces y un elefante muerto en el que puede ocultarse un comando, revoloteando por la zona hay aves de llamativos plumajes, y el diseño del propio parque no está nada mal.

Más habilidades

Aunque era de esperar que apareciese algún comando nuevo, no es así, sólo hay dos personajes nuevos (el prisionero y el oficial alemán) cuya única función es ser objeto de sendas misiones. Lo que sí que hay son nuevas posibilidades de acción para los comandos, alguna de ellas bastante esperada por su inexplicable ausencia en Commandos. En concreto, el espía puede hacerse con el uniforme de nazis capturados, lo que facilita en cierta medida lo que antes era toda una odisea para conseguir un miserable uniforme de un tendedero.





Además, el espía puede usar cloroformo para dejar inconscientes a los nazis, otro de los comandos tiene una porra, todos ellos pueden usar cajetillas de tabaco robadas para distraer al enemigo, piedras para llamar su atención, y también esposar a un nazi y controlarlo durante un rato para distraer a sus compañeros. Estas acciones enumeradas en tan poco espacio, combinadas con las que ya había en Commandos (el boina verde puede enterrarse, todos se arrastran, el espía puede distraer a una patrulla, el conductor manipular vehículos, el marine dirigir el bote y hacer submarinismo,...) abren nuevos campos que explorar para resolver cada misión. En cuanto a las armas, sólo hay una nueva: el rifle Enfield de precisión.

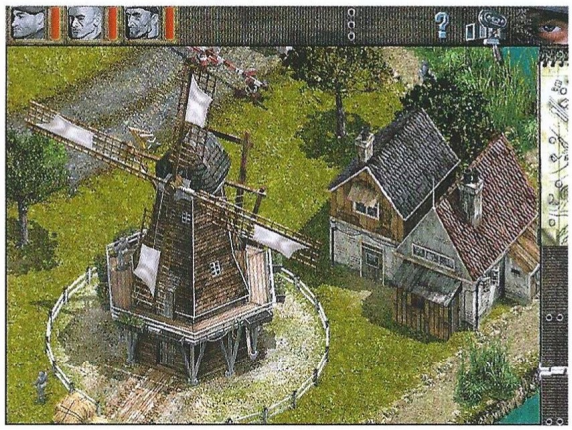
El talón de Aquiles

Al igual que sucediera en Commandos, la opción multijugador sólo permite utilizar una red de área local con protocolo TCP/IP, cosa que nadie tiene normalmente en casa –lo más habitual suele ser la conexión serie–. También existe la posibilidad de jugar a través de Internet. En cualquiera de los dos casos, no tiene sentido intentar participar de cualquiera de las ocho misiones con otras personas, pues aunque cada uno pueda controlar un comando o varios (según la misión, los comandos disponibles y el número de jugadores), el juego se ralentiza de forma considerable, tiene problemas de sincronía y es infinitamente aburrido para el jugador o jugadores que controlan a un comando poco activo como, por ejemplo, el conductor. El boina verde y el es-

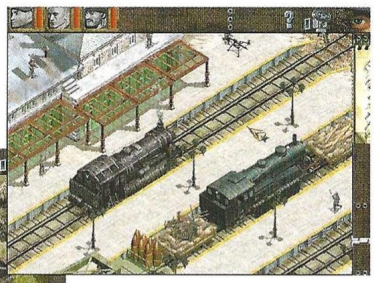
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 133, 32Mb de RAM, CD-ROM x4, disco duro, SVGA 1Mb, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95 o 98
N° de jugadores: 1 o varios
Editor: Pyro Studios
Distribuidor: Proein

Aunque 8 nuevas misiones puedan parecer pocas, hay horas de juego más que suficientes

pía son dos de los más activos, e incluso el marine dependiendo de la misión, pero lo cierto es que durante horas, en multijugador puede producirse el caso de que un jugador tenga que estar de brazos cruzados. Para que esta opción fuese medianamente decente –además de solucionar los pequeños problemas técnicos–, tendrían que haber diseñado una serie de misiones específicas que permitieran participar a todos los jugadores en casi todo momento.

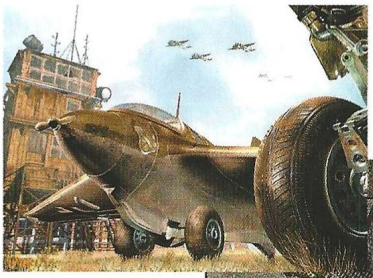


Por lo demás, el núcleo del juego sigue siendo exactamente el mismo, así como la inteligencia artificial. Se puede dividir la pantalla en varios recuadros, asignar cámaras a zonas o patrullas, mostrar el cono de visión de un enemigo, ocultarse de varias formas... Como siempre. Commandos: Más Allá del Deber es un buen disco de expansión, y a pesar de que a primera vista 8 nuevas misiones puedan parecer pocas, debido a su dificultad hay horas de juego más que suficientes, aunque no faltas de desesperación y frustración. El jugador novato tendrá serios problemas con este título, por lo que es recomendable jugar antes a Commandos.



El truco es...

En la primera misión, baja del bote con el buzo y utilízalo para eliminar a los guardias que controlan el muelle. Con el francotirador elimina al vigía del puesto de radio. Después con el boina verde podrás limpiar el resto del escenario casi entero.



Lo que desde luego sí que demuestra este título –entre otras cosas– es que en Pyro sigue habiendo un enorme potencial creativo, aunque quizá tengan que poner límites al mismo, porque si no, cualquiera se atreve a intentar jugar la secuela real de Commandos.

Calificación

Commandos Más Allá del Deber

Pros: Todas las mejoras y novedades consiguen hacer de Más Allá del Deber algo más que un disco de misiones cualquiera.

Contras: La dificultad es excesiva. La opción multijugador debería ser inexistente, pues tal y como está es prácticamente inviable, aburrida y tiene además errores técnicos.

Control total

Football World Manager

El último simulador de manager de la compañía Ubi Soft llega a nuestros ordenadores para ofrecernos el espectáculo del fútbol visto desde la barrera. Si quieres ser en un club algo más que dos piernas correteando por una parcela rectangular de césped, este es el juego que estabas esperando.

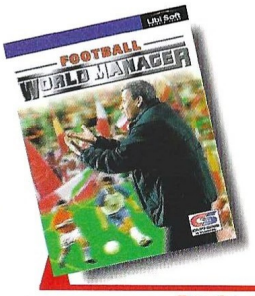
Criticar la táctica de un entrenador de fútbol es, además de sencillo, una práctica habitual los lunes por la mañana a la hora del desayuno. De igual modo, juzgar la gestión de la directiva de un club cuando las cosas andan mal es tan inmediato como necesario para dar rienda suelta a un sentimiento contenido partido tras partido. Pero debes saber, querido lector, que estos no son trabajos fáciles, y que si tienes los redaños suficientes como para aceptar el reto, puedes comprobarlo por ti mismo jugando a Football World Manager, el último simulador de manager que te ha puesto en bandeja de plata la compañía Ubi Soft.

El manager es una figura, al menos en lo que respecta a los simuladores de este tipo, que posee un enorme poder dentro de un club. Es, para empezar, el que controla las finanzas del equipo y el que determina qué jugadores se venden y cuáles se compran. Es el personaje que no quita de encima el ojo del rendimiento de su equipo y el que determina quién juega y el que se queda fuera. Es también la persona que controla la recuperación de los futbolistas lesionados y quien determina la formación con la que deben jugar. Es el que decide cuándo hay que jugar al contragolpe en medio de un partido y quien determina el momento justo para aplicar presión en el equipo contrario. Como verás, todo apunta a que no tendrás manos suficientes como para controlar todos los aspectos que implica convertirse en un manager en Football World Manager.

Interfaz

Un manager es, como hemos demostrado con absoluta contundencia, una persona muy ocupada. Es por ello que un buen juego de este tipo debe ofrecerte todas las herramientas que necesites para conseguir que tus acciones sean fluidas, dinámicas y, en pocas palabras, sencillas de realizar. Aquí es donde entra en juego la interfaz del programa, que desempeña un importantísimo papel en conseguir que tus obligaciones como manager no sean más complicadas de lo que deberían ser.

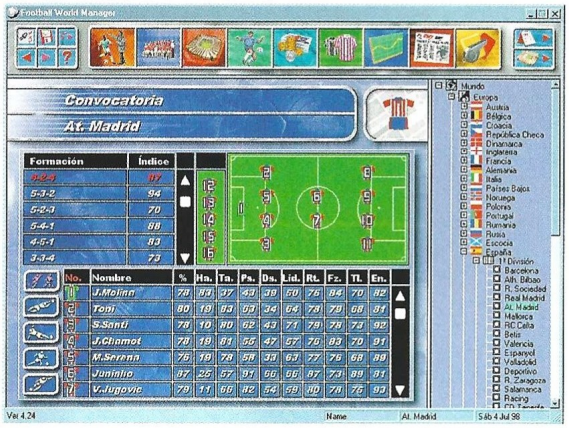
La interfaz que te ofrece Football World Manager te permitirá acceder de forma rápida y fácil a cualquiera de los apartados del juego, como la gestión del equipo o las finanzas, prácticamente con un único clic de ratón. Dentro de cada pantalla es posible acceder a, en ocasiones, numerosos apartados, una tarea que también podrás realizar de una forma tremendamente sencilla.



Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 133,16Mb de RAM, 25Mb de disco duro libres, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Caffeine Studios
Distribuidor: Ubi Soft

Guarismos

Lo que más llama la atención en este juego tiene que ver, sin em-



En Football World Manager encontrarás más de 1.000 clubes englobados en 70 divisiones

bargo, con los números que se manejan. Para empezar, podrás escoger un equipo de la liga de 50 países distintos. Aunque finalmente sólo optes por participar en la española, a buen seguro que más de uno tratará de introducirse en el mundo del fútbol inglés, italiano o alemán para comprobar por sí mismo la competitividad que se respira en estas competiciones.

50 países implican, como podrás imaginar, un gran número de jugadores. En Football World Manager encontrarás más de 1.000 clubes englobados en 70 divisiones, lo que arroja un número de futbolistas sorprendente: 25.000 jugadores.

Fútbol abreviado

El sistema de partidos de Football World Manager es quizá una de sus características más deslucidas, sobre todo después de haber visto el juego FIFA Soccer Manager, de la compañía, cómo no, EA Sports. No obstante, podrás contemplar los momentos estelares del encuentro y podrás fijarte en cómo va el partido y si necesita un pequeño empujoncito por tu parte o no.

Estos "empujoncitos" a los que nos estamos refiriendo se dan en forma de actitudes para el ataque, la fuerza empleada o la calidad de juego; además, podrás determinar si el equipo debe jugar al fuera de juego o, también, al contraataque. Por otra parte, siempre puedes cambiar la formación inicial si ves que la cosa se tuerce; si has saltado al césped con un 5-3-2 y piensas que necesitas arriesgarte para marcar un gol, puedes cambiar a un 3-3-4, por ejemplo, y rezar para que la apuesta te salga bien.

El truco es...

En este juego aprenderás que los partidos de pretemporada, esos en los que ves que un poderoso club se enfrenta a algún alfeñique de Suiza, son importantísimos para comenzar la temporada con un buen nivel de juego. Trata de jugar tres o cuatro partidos antes de que comience la liga.

Bueno, bonito... y barato

Aunque no es el mejor juego de su categoría, no vamos a restarle méritos a Football World Manager y vamos a reconocerlo como uno de los mejores títulos que existen en la actualidad en su género. Se lo merece, entre otras cosas por su atractivo precio.

Calificación

Football World Manager

Pros: Está completamente traducido al castellano.
Contras: El sistema de visualización de los partidos podría haber sido considerablemente más espectacular.

La estrategia de la risa

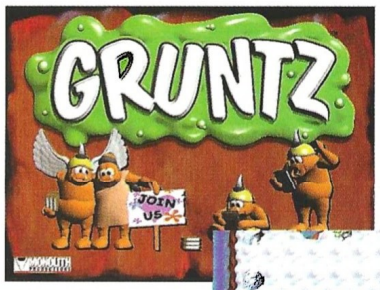
Gruntz

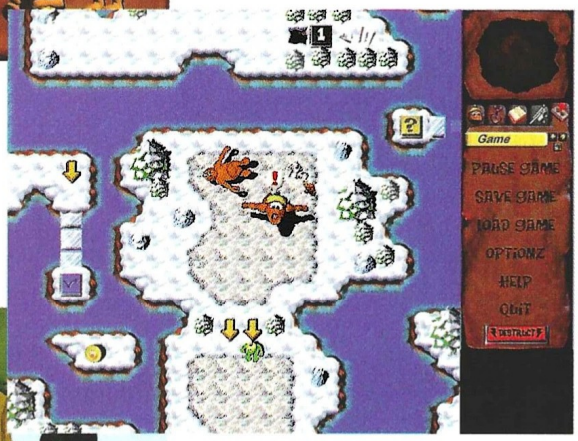
Cuando una puerta dimensional se abre en un jardín, uno no puede aventurarse dentro de ella con sus súbditos aunque tenga razones poderosas para hacerlo. Entre otras cosas, porque no sabe lo que va a encontrarse al otro lado...

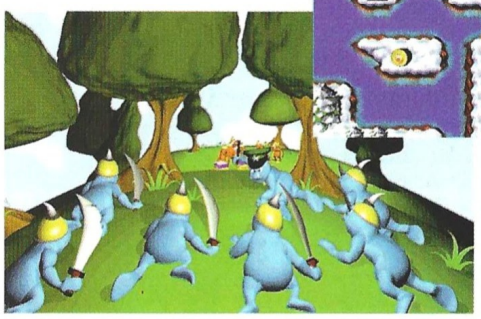
Precio: 4.990
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 32Mb de RAM, SVGA 2Mb, 100 Mb en disco duro, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Monolith
Distribuidor: Infogrames

Y quizá lo que encuentre sea peor que aquello de lo que huía, como se demuestra en este juego; porque eso es exactamente lo que les ocurrió a nuestros simpáticos amigos. Los buenos serán marrones y los malos los demás –azules, rojos...–, en definitiva aquellos que tienen la piel de otro color. Así, para avanzar entre pantallas, lo que tendrás que hacer será evitar o destrozar a tus enemigos, salvar los impedimentos que vayas descubriendo, que no serán pocos ni fáciles, y encontrar los trozos de los correspondientes talismanes para completar cada una de las fases. Pedazos que deberás llevar al rey, quien espera al final de cada escenario. ¿Porqué? Pues por que no podrás avanzar hacia otro sitio: todo conduce al lugar en donde se encuentra Su Majestad.

Este juego ha sido concebido en sus gráficos con el clásico esquema, tan usado en la estrategia, de una vista de pájaro, que puedes observar en las pantallas que acompañan este artículo. Además, Gruntz reparte entre sus escenarios elementos con los que deberás interactuar: botones que accionan puentes, guantes necesarios para romper rocas o luchar, palas para tapar pozos y hasta pajitas para sorber la materia de la que están hechos los enemigos, ofreciendo un discreto toque de tridimensionalidad reflejado en algún que otro detalle, a lo largo de sus ocho niveles que te llevarán desde las fangosas tierras de los pantanos al espacio. Una zona de entrenamiento, así como las numerosas páginas de ayuda que encontrarás en cada una de las fases, te mostrarán cómo funcionan todos los mecanismos en Gruntz.







El truco es...

Cuando tengas que luchar contra alguno de tus enemigos las fuerzas estarán tan igualadas que puedes acabar muriendo; ten a mano al menos una pala o los guantes para que tus golpes sean más efectivos.

Calificación

Gruntz

Pros: Una interpretación de la estrategia más amena que la ofrecida por los juegos habitualmente. Sencillo interface, muy adictivo y jugable. Divertido y refrescante.
Contras: Gráficos no muy sofisticados. Variabilidad de la dificultad con pocas posiciones intermedias. En inglés.

AHORA COMTESSA
SE LLAMA
VIENNETTA.
¡PÁSALO!

El "regreso" de Gauntlet

Get Medieval

Los juegos sencillos son los que más se terminan agradeciendo. Lejos de las complicaciones tecnológicas de la era moderna, Get Medieval recupera las raíces del glorioso pasado de los videojuegos.

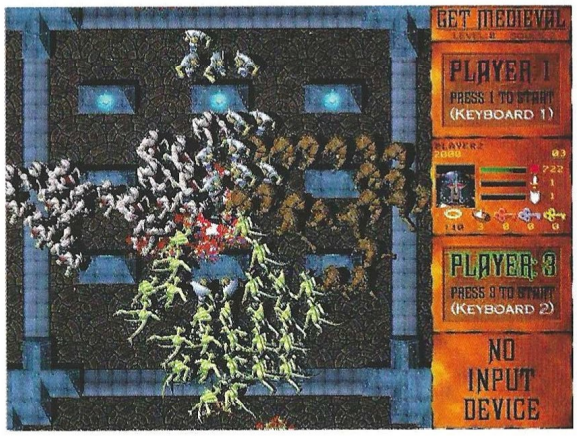
Con sólo mirar las pantallas del juego se hace evidente que Get Medieval es la versión moderna de uno de los juegos más clásicos y divertidos de todos los tiempos, tanto en recreativa como en las distintas plataformas de 8 y 16 bit que precedieron a los PC: Gauntlet. Hasta cuatro jugadores podían participar al mismo tiempo y en la misma máquina, lo cual aumentaba enormemente la diversión. Get Medieval sigue el mismo patrón con un ligero argumento: cuatro héroes que tienen que acabar con un dragón, aunque antes de llegar hasta él tendrán que enfrentarse a sus criaturas a lo largo de 40 niveles.

Si se hubiera hecho de cualquier otra forma, Get Medieval no sería tan buen juego: la perspectiva 2D a vista de pájaro es perfecta, permite controlar la situación en todo momento y ofrece una buena calidad de gráficos. La mecánica es muy sencilla: entre uno y cuatro jugadores tienen que avanzar un nivel tras otro exterminando monstruos, recogiendo tesoros y objetos, y sobreviviendo, que no es poco.

Cuatro héroes

Cada personaje –da igual cuál, puesto que aunque haya diferencias de aspecto en ellos y sus armas se comportan de la misma manera– tiene unos puntos de vida, un tipo de armadura y arma, y puede llevar cuatro clases de llaves, objetos varios con limitación de tiempo en su posesión, y pergaminos mágicos. Los niveles de la campaña están diseñados a mano, es decir, creados especialmente con una disposición determinada y una serie de enemigos, en contraposición a la opción de jugar niveles generados de forma aleatoria, que también incluye el juego.

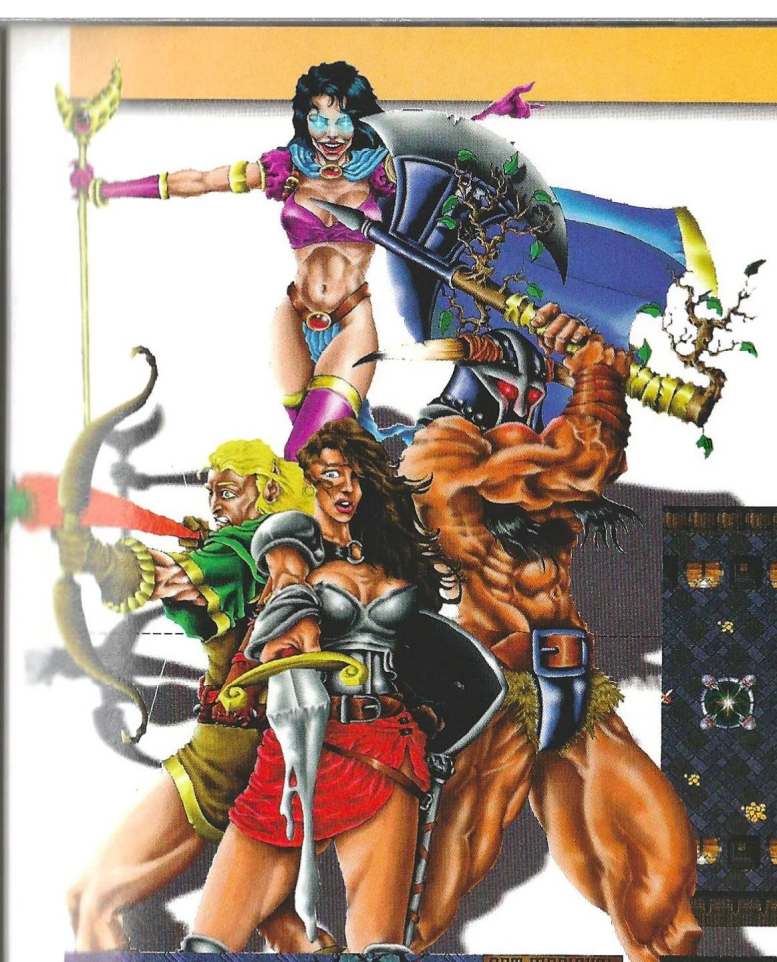
Con esta posibilidad, y la existencia de un creador de niveles que se puede obtener en Internet, Get Medieval alarga su vida hasta límites casi insospechados, consiguiendo no sólo rellenar las horas que dura la campaña, sino numerosos tiempos de ocio que se pueden compartir con al menos otra persona en el mismo ordenador.



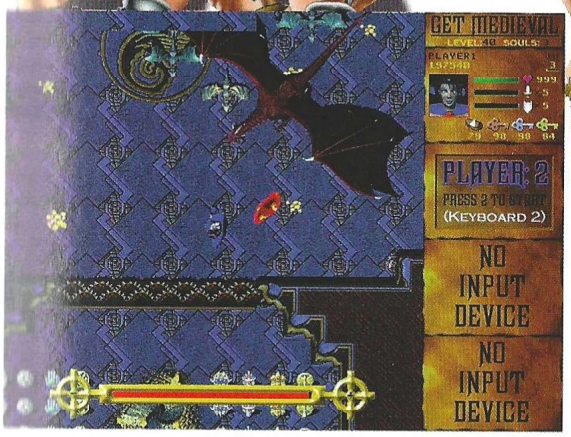
Cada nivel suele ser un laberinto repleto de puertas, trampas, monstruos y objetos, que hay que "limpiar" y abrir en su totalidad antes de pasar al siguiente. Superado un cierto número de niveles, se accede a uno especial con un monstruo de final de fase que hay que derrotar necesariamente para seguir avanzando. Baldosas electrificadas, espectros, resortes que abren la puerta a una horda de monstruos, nidos de dragones y arañas... La lista de elementos de juego es interminable, y a ella hay que añadir un buen puñado de efectos especiales que suelen aprovechar el factor iluminación.

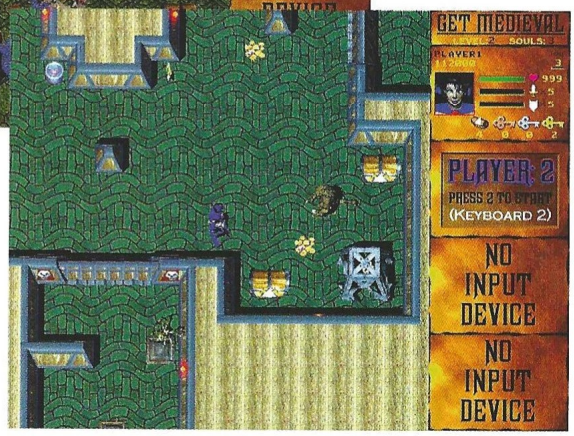
Todos los niveles tienen una banda sonora bastante interesan-

Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 90, 16MB de RAM, SVGA, tarjeta de sonido, disco duro, CD-ROM 4x, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De1 a 4
Editor: Monolith Productions
Distribuidor: Dinamic Multimedia



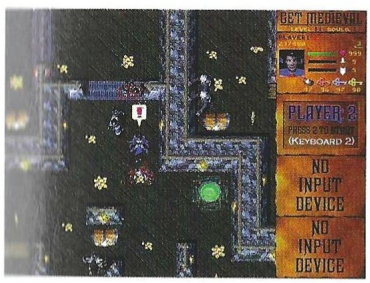
Cuatro héroes tienen que acabar con un dragón, aunque antes de llegar hasta él tendrán que enfrentarse a sus criaturas a lo largo de 40 niveles

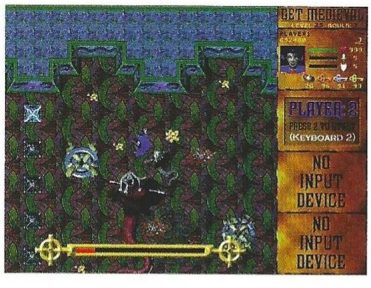




El truco es...

No avances hasta no haber vaciado la pantalla de monstruos. Ataca los nidos y evitarás una auténtica invasión. No te acerques nunca demasiado a los monstruos de final de fase.





te, así como un gran número de efectos de sonido. Dentro de ellos se podrían incluir los jocosos comentarios de los personajes mientras combaten y avanzan, que provocan más de una carcajada durante el juego. Por supuesto, todo está traducido al castellano.

Calificación

Get Medieval

Pros: Get Medieval es un juego muy divertido y adictivo capaz de tener a cualquiera decenas de horas delante del ordenador.

Contras: Se echa en falta la posibilidad de recorrer los niveles de forma independiente a los otros jugadores.

El día de la bestia

Redline

La mezcla es el signo de muchos de los juegos que se producen en la actualidad. Géneros, entornos, tecnología... Todo se funde intentando conseguir nuevas experiencias.

Fruto de la mezcla de dos aproximaciones diferentes al género de acción es Redline, que combina el típico entorno 3D en primera persona con el brutal despliegue de Carmageddon, no en una carrera de coches sino utilizando vehículos diversos como parte –a veces imprescindible– del juego. Quizá la comparación con el juego de SCI no sea demasiado afortunada, pero es inevitable puesto que una de las cosas más gore que se puede hacer en Redline, es atropellar enemigos con el coche, lo que produce auténticos baños de sangre.

Ahí reside quizá uno de los componentes más interesantes de Redline: ir a ratos con un personaje en primera persona, y otros dentro de un vehículo de los diferentes que hay disponibles. Evidentemente las misiones y los enemigos están diseñados en base a esta premisa, lo cual significa que en determinados momentos no existe alternativa y hay que conducir –y conservar intacto el vehículo– y en otros no se puede utilizar un coche, moto o camión.

Cuestionable incertidumbre

Sin embargo, este mismo elemento de juego tiene también su parte negativa, ya que el programa es un pequeño desastre y puede tener al jugador buscando soluciones inexistentes durante horas. Hay misiones en las que es necesario conservar un vehículo para escapar, aunque a veces esto no se sabe de antemano. Puede ocurrir que todos los vehículos del escenario sean destruidos, y el programa no informará en ningún momento de este hecho, ni tampoco de que al menos uno era necesario para algo. Es más, el nivel ni siquiera termina con un mensaje tipo "misión fracasada por el motivo que sea", sino que se puede seguir jugando para desespero y hastío de todos.

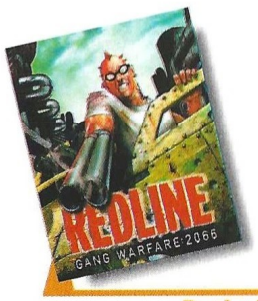
Por otro lado, Redline es uno de esos juegos pensados directamente para ser jugados con trucos, aunque probablemente sería más correcto decir que el equilibrio está fatalmente calculado a favor de la máquina. Hay momentos en los que es imposible avanzar o sobrevivir sin trucos, lo cual hace pensar seriamente que éstos debieran estar incluidos en el manual del juego –que por cierto, junto con la caja, es lo único que está en castellano, pues textos de pantalla y voces están totalmente en inglés, un serio problema en numerosos puntos del juego–.

Doble impacto

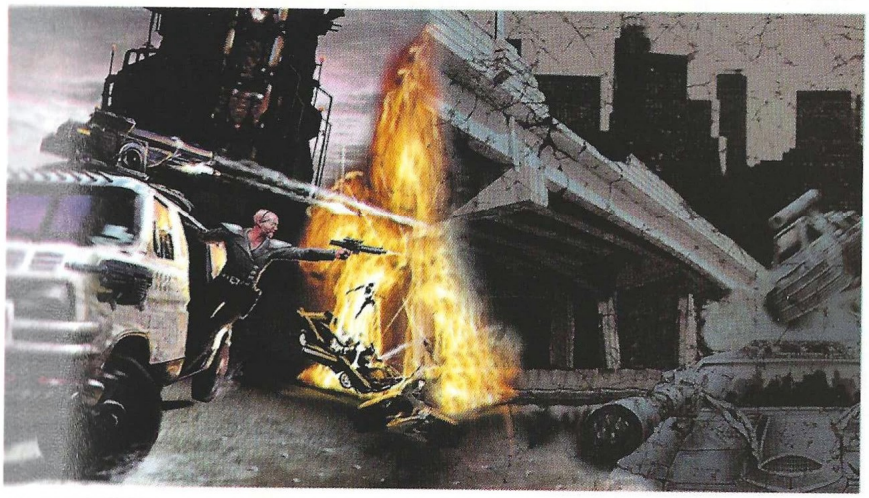
Redline es pura acción: más y más enemigos, disparos, mucha sangre, armas cada vez más potentes, escenarios espectaculares y enrevesados que obligan a dar muchas vueltas, y explosiones cegadoras de esas capaces de provocar ataques de epilepsia a aquellas personas que sufran esta enfermedad.

La estructura del juego es constante: más de 20 segundos de carga de la animación con el informe de misión, una secuencia no interactiva excesivamente larga que pretende narrar una historia insustancial que perfectamente podría haberse obviado pues sólo hace perder el tiempo, otros 20 segundos de carga para la misión, y por fin la parte jugable.

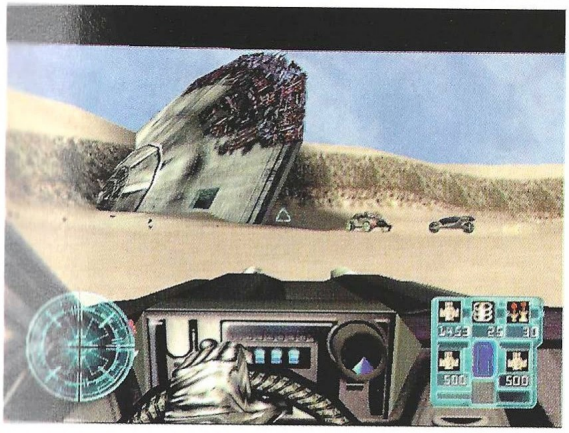
Puesto que el juego exige tarjeta 3Dfx, lo menos que se puede pedir es un fabuloso aspecto vi-



Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 200, 16MB de RAM, SVGA PCI o AGP, tarjeta 3Dfx, disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Accolade
Distribuidor: Electronic Arts

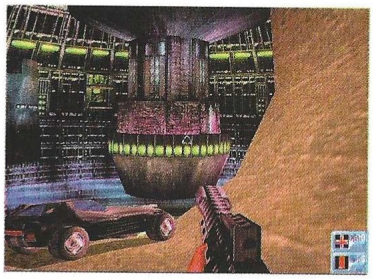


Podemos ir a ratos con un personaje en tercera persona, y otros dentro de un vehículo de los varios que hay disponibles



sual. Afortunadamente así es: la calidad de los escenarios y su diseño merecen la pena, tanto en exteriores como en interiores, y los efectos se exprimen al máximo aprovechando muy bien las posibilidades de cada tarjeta.

Otro de los puntos fuertes de Redline es el diseño de las misiones, cuyos objetivos se van ampliando a medida que se logran objetivos parciales en cada misión, e incluso se modifican al alcanzar determinados puntos. Es aquí donde el jugador que no entienda inglés encontrará el mayor escollo, pues a pesar de haber textos de pantalla, el lenguaje utilizado no es precisamente el que habría empleado Shakespeare, y el abuso del "slang" provoca confusiones y una incomprensión absoluta de algunas frases.



A diferencia de otros juegos, donde existen métodos y formas de esquivar enemigos, e incluso alternativas a la masacre absoluta, en Redline impera la violencia constante con un nivel de gore espeluznante, lo cual sin duda gustará mucho a algunos y será motivo de rechazo para otros.

En cualquier caso, Redline podría resultar bastante bueno si no fuera por culpa de esas inexplicables ausencias de advertencias acerca de los requisitos imprescindibles para terminar la misión, y desde luego ganaría algunos adeptos si no tuviera el idioma como preocupante obstáculo para poder jugarlo en condiciones. Aunque tiene una más que generosa dosis de acción y puzzles que no harán pensar demasiado a nadie (pulsa botón para abrir una puerta, lleva un camión de combustible para volar otra, y poco más), no termina de resultar lo suficientemente atractivo como para consehuir enganchar. De hecho, en ocasiones desanima.

El truco es...

En la sección de trucos de este número encontrarás varios códigos para Redline. Como regla general, salva a menudo y cuida mucho los vehículos que tengas. A veces es mejor limpiar el escenario a pie y coger después el coche. Es más fácil destruir los coches enemigos disparando al parabrisas delantero.

Calificación

Redline

Pros: El diseño de las misiones es interesante. La combinación de primera persona y conducción es muy afortunada. El aspecto gráfico está muy cuidado.

Contras: Hay muchos errores de programa que obligan a repetir una y otra vez las misiones. Redline está en inglés. Imposible jugar sin trucos. Los tiempos de carga son exasperantes.

El ángel exterminador

Hell-Copter

No es que los enemigos sean de número infinito, -pero casi-, en este típico mata-todo en donde el autodominio viene representado por algunos elementos que deberás dejar intactos para terminar las misiones. Y es que cuando uno comienza a disparar, casi es imposible detenerse...

La acción se sitúa en algún momento posterior a la década de los '90, tras los años de la guerra fría. Nos encontramos en un momento de la historia en donde los conflictos regionales abundan fuera del control de las superpotencias que dominaban el mundo. Así las cosas, una organización supersecreta, formada por elementos políticos, militares y empresariales, ha creado la fuerza de pacificación definitiva, que deberá ser ayudada por una unidad especial formada entre veteranos de guerra, mercenarios y expertos de diversas unidades; encargados de comandar estas hordas especiales en las cuales tu protagonismo prevalecerá por encima de todas las cosas.

Manejando varios modelos de helicóptero, te serán encargadas las más variopintas misiones, que podrán ser agilizadas dependiendo tanto del aparato que utilices, –cada uno con sus propias características–, como de las mejoras que realices en ellos, ya que podrás armarlos a tu gusto en una especie de tienda existente en el menú principal de juego, para, de esta forma, crear el arma definitiva.

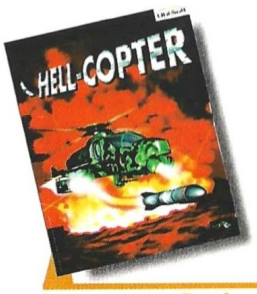
Misiones

El juego se desarrolla a lo largo de veinte niveles materializados en las distintas misiones, tanto diurnas como nocturnas, que te serán encomendadas. Estas pruebas incluyen rescates, localización y recuperación de armamento nuclear, guerras químicas e incluso encargos con tiempo limitado entre otras actividades. Volarás a través de escenarios en 3D, con vistas desde una cámara situada a unos metros de tu aparato y por encima del mismo. Es decir, nunca podrás ver el helicóptero desde abajo, pero sí podrás rotarlo para jugar con él de lado o por delante del mismo, aunque no es aconsejable hacerlo de esta última forma porque el juego, ya difícil de por sí, vendrá a ser imposible si es jugado de esa forma. Y es que a veces nos preguntamos sobre la utilidad de tales ofrecimientos. ¿No hubiera servido mejor los propósitos del juego una vista desde el interior de la cabina de pilotaje (por citar alguna)?

En fin, volviendo a nuestras misiones, podrás disponer de tres helicópteros diferentes para elegir y equiparlos con armas como cañones, pistolas auto-target, cohetes, misiles teledirigidos y hasta bombas. Ya en el campo de batalla, a medida que vayas destrozando enemigos, irán apareciendo entre sus restos iconos que te reportarán munición o reparaciones para tu aparato. Entrarán en escena más de una treintena de enemigos diferentes que actuarán de forma realista mientras dure la batalla, sufriendo daños, humeando o cayendo derribados desde el cielo en el caso de los helicópteros enemigos. Y entre tanto maremagnun, a veces encontrarás fuerzas de apoyo, pero casi todo deberás hacerlo tú solito.

Ofrecimientos

El juego ofrece un modo multijugador en el que pueden participar hasta cuatro personas a través de LAN e Internet, presentando, además, cinco misiones deathmach. Hell-Copter está totalmente en castellano y ofrece escenarios tridimensionales de alta ca-



Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, 1Mb de disco duro libre, SVGA 256 colores, ratón, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido,
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Drago Entertainment
Distribuidor: Ubi Soft

El truco es...

Frente a una posición enemiga con defensas, la manera más eficiente de atacarla y destruirla siendo dañado lo menos posible, es mantenerse en un punto fijo ascendiendo y descendiendo constantemente para que los disparos o misiles enemigos no te alcancen.

lidad gráfica con buenos efectos especiales y de sonido. Será necesaria una tarjeta aceleradora, porque si lo juegas sin ella, el helicóptero parece que va a cuerda aunque, es evidente que por poder jugar, puede hacerse de cualquier manera, pero ese, es un absurdo planteamiento.

Calificación

Hell-Copter

Pros: Fácil manejo y sencillo interface para un juego trepidante. Adictivo y con vocación crematoria de adrenalina. En castellano.
Contras: Necesitarás un buen equipo con tarjeta 3D. Existen pocas vistas y un escaso zoom de cámara.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL 918 960 510
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)

prix@prix.com **www.prix.com**

SOLICITE CATALOGO GRATUITO

Niños salvajes

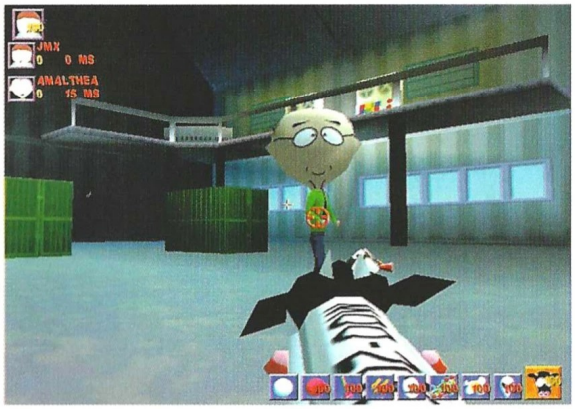
South Park

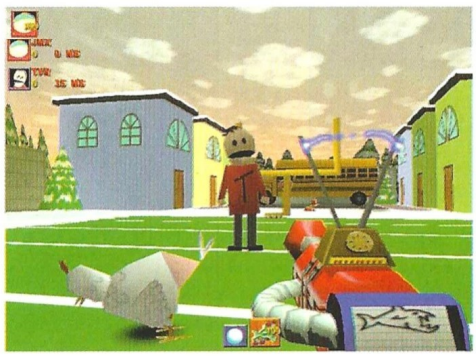
Aunque no haya llegado a España, existe una serie de dibujos animados más brutal y salvaje que los Simpson que arrasa allí donde se emite.

Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium II 266 MHz o Pentium 200 MHZ con tarjeta 3Dfx, 32 MB de RAM, disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Acclaim
Distribuidor: New Software Center

South Park cuenta las aventuras y desventuras de Kenny, Kyle, Stan, y Cartman, cuatro niños que dejan a Beavis, Butthead, Bart Simpson y tantos otros, a la altura del betún. Son crueles, salvajes, y no conocen ley. El juego de acción 3D que protagonizan sigue esta misma filosofía, y al igual que la serie de televisión, está recomendado únicamente para adultos, tanto por el lenguaje utilizado como por los niveles de violencia brutal contra animales y otras criaturas.

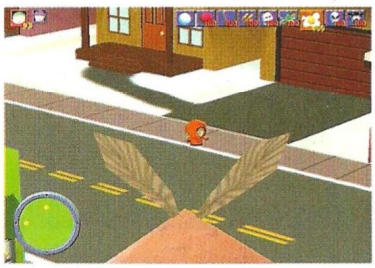
Sus armas son de lo más variopinto: bolas de nieve, rayos mortales, rayos que encogen, "lanza-vacas", pistolas que disparan desatascadores... Vamos, dignos inventos del mismísimo Profesor Bacterio. Y los terribles enemigos a los que se enfrentan también están en la misma línea: los terribles pavos asesinos, clones, alienígenas, robots y juguetes. Además hay inofensivas criaturitas como cabras y vacas que sufrirán las consecuencias de ponerse en el camino de estas cuatro alimañas humanas.

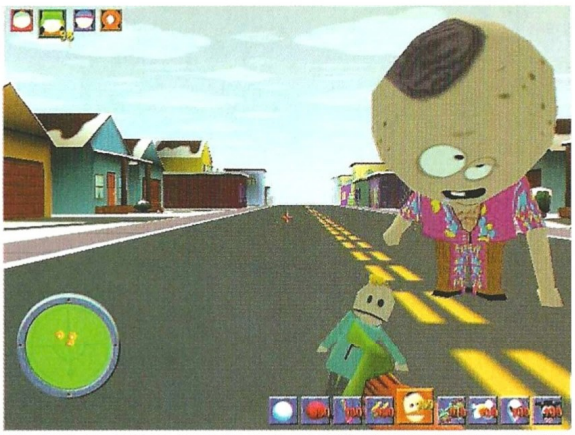




El truco es...

Avanza poco a poco para no acumular en pantalla más enemigos de los que puedes eliminar. Intenta cubrirte las espaldas con algún elemento del escenario como muros o cajas.





Gráficamente, South Park es tan simple como la propia serie, no hay más que ver las pantallas. Aunque ofrece soporte para tarjetas 3Dfx, lo único que consigue es mejorar las texturas y potenciar algunos efectos. El juego tiene textos en castellano y voces en inglés, y soporta multijugador con los sistemas de conexión habituales.

La propuesta de South Park es bien sencilla: el juego es tan disparatado y está tan lleno de despropósitos como la propia serie, sin ningún tipo de coherencia argumental ni estratégica. Los niveles consisten en matar a todo bicho viviente para avanzar. Básicamente es un divertido entretenimiento que no exige demasiado del jugador, aunque quizá resulte un poco caro para ser simplemente esto.

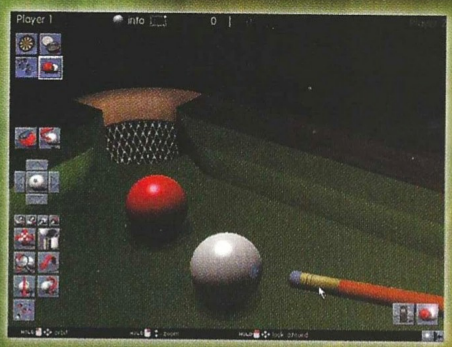
Calificación

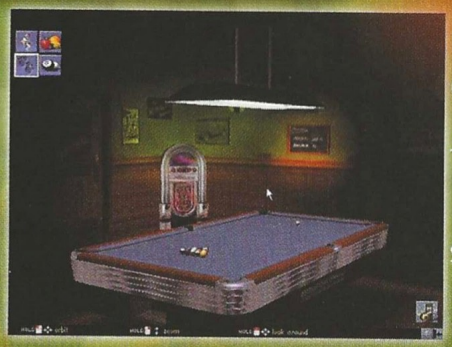
South Park

Pros: South Park es disparatadamente divertido, aunque sólo por unos minutos.
Contras: Los requisitos mínimos de sistema son excesivos para un juego tan simple. Lo mismo se aplica al precio.

EL SIMULADOR DE JUEGOS DE BILLARES MÁS REAL CREADO PARA PC

BILLARES



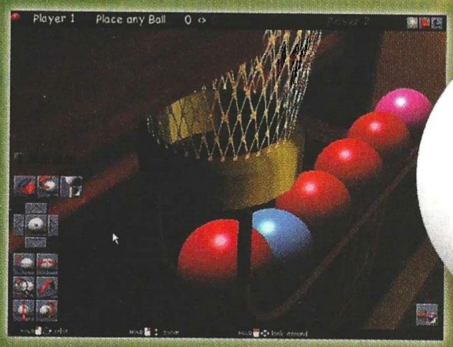


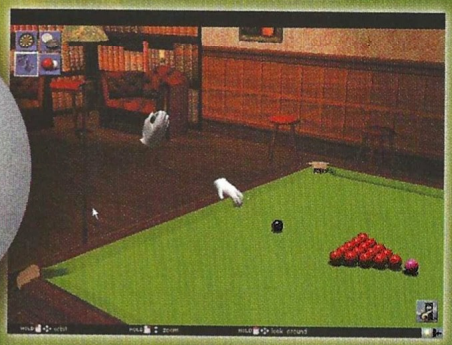
Gráficos y física de la bola ¡IMPRESIONANTE!

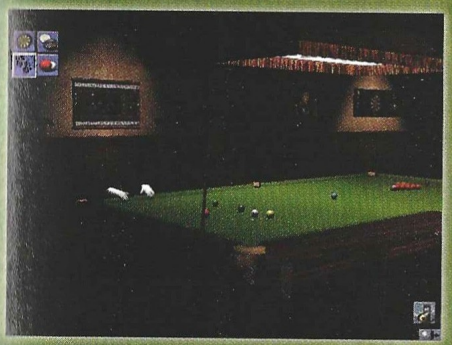
Juego Multijuegos

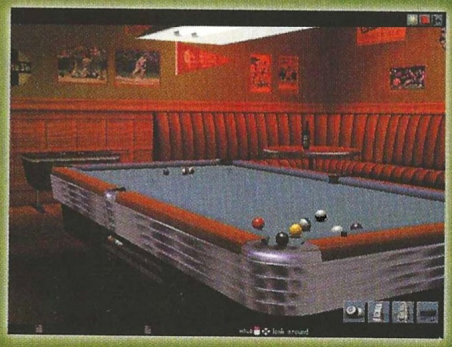
Todos los juegos y subjuegos que están contenidos en él, son lo suficientemente atractivos y adictivos para pasar largos momentos ante el ordenador.

Software localizado en castellano









Las distintas modalidades de Snooker y Pool, un clásico de las máquinas de marcianitos, los dardos, una tragaperras y el juego de damas, desarrollados en un entorno gráfico de lujo, con una ambientación exquisita, un seguimiento de cámara y unos movimientos insuperables. Además, con unos efectos de sonido propios del mejor salón de recreativos. Y como música de fondo, distintas bandas sonoras magníficas o la que tú quieras de tus CD´s preferidos.

PC CD ROM

Virgin INTERactive

Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es

Destrucción masiva

Expendable

Es el máximo exponente del afán destructivo al que puede llegarse en un juego para PC sin límite alguno. Es la mismísima encarnación de la lucha más endemoniada por la propia supervivencia; un impacto visual en el entorno de los juegos 3D que intentaremos destripar –nunca mejor dicho–, en este artículo.

Un "mata bichos", en 3D y con buenos gráficos. Estas tres cualidades se encuentran con toda probabilidad en no pocos juegos de similares características como pudieron ser Crusader o Postal, pero Expendable ofrece otras muchas contra las cuales ni siquiera aquellos pueden competir. Comencemos por la trama: el jugador se ve inmerso de inmediato en la batalla. Tendrá que rescatar a los pocos supervivientes humanos de una invasión alienígena en un sistema planetario complejo. En ese orden de cosas, el desarrollo del juego es totalmente lineal y no hay forma de escapar a las directrices que se irán marcando desde que se comience la partida: el protagonista tendrá que caminar para avanzar entre los decorados en los que se encuentre, e ir rescatando a esas personas que están escondidas o retenidas contra su voluntad esperando ansiosamente su llegada.

A medida que el héroe camine por los lugares que dan vida a los diferentes niveles de juego, o avance por los terrenos en donde se encuentre, irán apareciendo diversos tipos de enemigos que deberá evitar en la medida de lo posible, o eliminar cuando no le quede más remedio. Respecto de esta circunstancia, Postal, por citar algún ejemplo, dejaba más libertad a la exploración, pero es que el título que nos ocupa, a pesar de no dejar más que un camino libre para poder seguir avanzando, tendrá tan ocupado al usuario en todo momento que no habrá tiempo para echar de menos momentos de tranquilidad que le permitan curiosear.

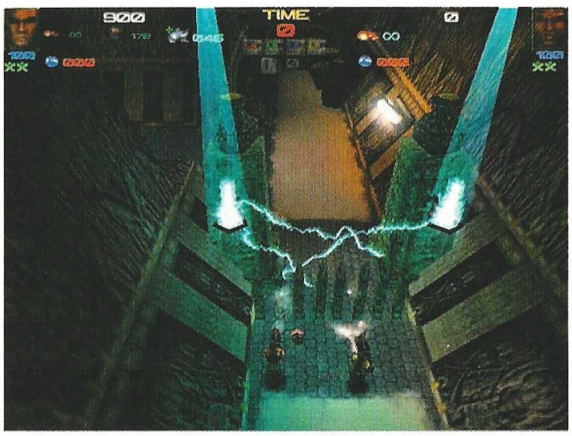
¡En guardia!

Aunque en algunos de los juegos de acción comentados con anterioridad en nuestra revista haya habido momentos de descanso, esta circunstancia no se da en Expendable. Desde que comienzas la partida, hasta que te matan sin remedio, estarás constantemente combatiendo enemigos o destruyendo construcciones, y mientras haces desaparecer estos elementos no deseables del juego, entre sus restos, tanto orgánicos como aquellos que no lo son tanto, podrán recogerse iconos –a veces, no siempre–, que nos proporcionarán armas nuevas, más vida, curas rápidas e incluso tarjetas con las que activar ordenadores que realizan tareas tales como hacer funcionar mecanismos o abrir puertas.

Si no dispones de tarjeta aceleradora el asunto se complica, porque en la mayoría de las ocasiones tendrás tantos elementos en pantalla actuando al mismo tiempo, que tu ordenador se ralentizará demasiado como para permitir un juego cómodo. Además, aunque estuvieses tan sólo caminando por un terreno, la alta calidad gráfica que ofrece el juego, hace indispensable el uso de la tarjeta aceleradora para obtener resultados de provecho.

Calidades

Texturas fotorealistas y gráficos renderizados en 3D, se pelean por dominar los veinte niveles de juego existentes, a los cuales les



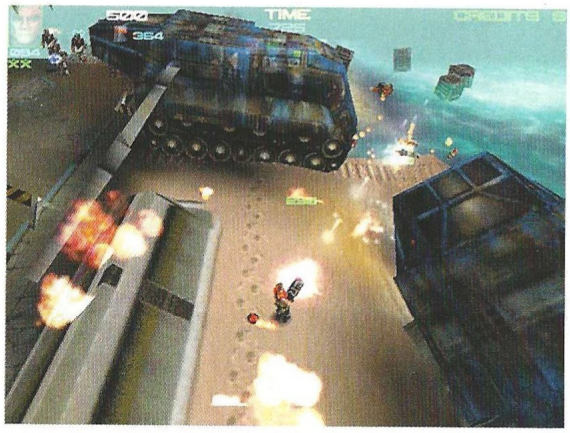
Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, tarjeta 3Dfx, CD-ROM 4x, Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Rage
Distribuidor: Friendware

ha sido aplicado el llamado sonido 3D consistente en lo siguiente: los elementos que emiten sonidos y se encuentran más lejos de nuestra posición, se escuchan menos que aquellos que tenemos literalmente encima, es decir, los que están más cerca de la figura del protagonista en cualquier momento del juego. Por lo demás, encontraremos algunos puzzles un tanto elementales y casi una veintena de armas o extraños elementos con los que defendernos de nuestros enemigos, –cañones láser, lanzallamas, granadas, cohetes, dispositivos de múltiples disparos o granadas fragmentarias, entre otros–, que esperan impacientes su puesta en escena a lo largo de los distintos niveles de juego. Y es que cuando se trata de defendernos de invasiones alienígenas que intentan apoderarse de planetas que nosotros ya hemos conquistado, la piedad no tiene cabida. La supervivencia se impone a cualquier excusa con que cualquiera intente aniquilarnos, y eso lo sabrás muy bien cuando tengas en tus manos Expendable: la quintaesencia del arte de sobrevivir…

Tendrás que rescatar a los pocos supervivientes humanos de una invasión alienígena en un sistema planetario complejo

El truco es...

Para librarte de los robots gigantes utiliza las granadas. Al final de la primera fase, algunas tarjetas para activar los ordenadores te serán dadas al destruir alguno de los robots. La azul se encuentra en el fondo de la piscina.



Calificación

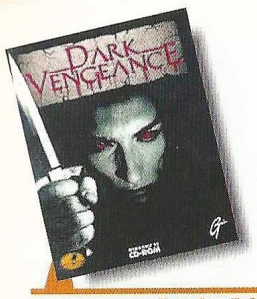
Expendable

Pros: Gráficos espeluznantes, muy jugable, efectos especiales y de sonido sobrecogedores, dinámico y terriblemente adictivo.
Contras: El grado de dificultad resulta en demasiados momentos prohibitivo.

En clave de clon

Dark Vengeance

Es inevitable que los grandes y buenos juegos tengan imitadores, y eso es exactamente este título, que intenta emular a Heretic II.



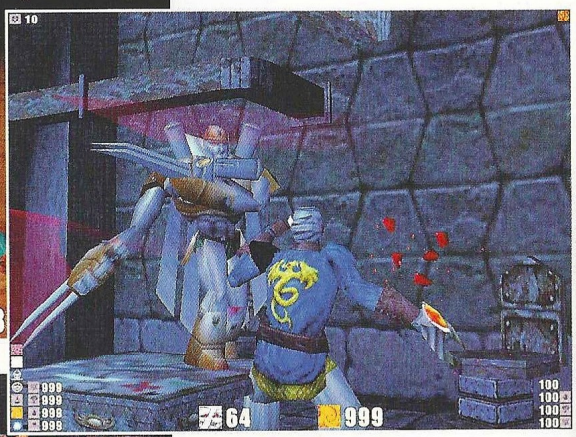
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, disco duro, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1o varios
Editor: Reality Bytes
Distribuidor: New Software Center

Una era de oscuridad se cierne sobre el mundo. Terribles matanzas, guerras, plagas y muerte desesperan y acaban con las gentes de bien. Sólo el Elegido podrá poner fin a la situación, aunque se desconoce quién puede ser o qué puede hacer. Adivina a quién le toca ser el Elegido...

El aspecto y la filosofía de este juego son fiel reproducción de Heretic II, aunque la verdad es que habría que suprimir lo de fiel para ser exactos: gráfica y técnicamente, Dark Vengeance es netamente inferior al juego de Raven. Tanto escenarios como personajes ofrecen una calidad que deja bastante que desear, al igual que los movimientos, la detección de colisiones y la inteligencia artificial.

La tercera persona está infrautilizada en escenarios que dan poco juego a las posibilidades que debieran aprovecharse más con esta perspectiva, y lo mismo sucede con las acciones del protagonista. Su abanico de armas y conjuros es tan decente como en cualquier otro juego de categoría, pero tampoco hay nada del otro mundo que merezca la pena destacar.

Situado por debajo de la media, Dark Vengeance intenta imitar a Heretic II sin éxito alguno, pinchando en aspectos que debieran estar ya superados. En general está bastante descuidado, todos sus detalles se podrían haber pulido para obtener, al menos, un resultado más vistoso y una copia que sin dejar de serlo, tuviera algún atractivo. En fin, no pasará a la historia del software...



El truco es...

Utiliza los cheats del menú que ya incluye el juego para activar las opciones que quieras.

Calificación

Dark Vengeance

Pros: Las armas están bien diseñadas, al igual que los efectos visuales que produce su uso.
Contras: Dark Vengeance es un intento fracasado de emular el último éxito de Raven, Heretic II.

Ahora Comtessa se llama Viennetta. ¡Pásalo!

Peligro constante

V-Rally Multiplayer Championship Edition

La visión del mundo de los rallyes que nos presenta Infogrames con este título, es una vertiginosa interpretación del concepto puro de velocidad, ofreciendo el aspecto más salvaje y encarnizado de una lucha por conseguir la victoria.

Ayudado, sin duda alguna, por el poder cuasi divino de las potentes tarjetas aceleradoras, que en este juego son imprescindibles, el panorama de la competición a motor y sobre cuatro ruedas en PC, tiene un nuevo retoño. Recién llegado desde el universo de la consola, esta vez las carreras vienen referidas a los rallyes de coupés más asequibles, pudiendo encontrar en competición coches como el Seat Ibiza, Toyota Corolla, Nissan Almera, Hyundai Coupe, Ford Escort, Renault Maxi Megane, Skoda Octavia, Subaru Impreza, Citroen Xsara, Mitsubishi Lancer o Peugeot 306 Maxi. Muchos vehículos para elegir, cada uno con sus propias características en cuanto a comportamientos y aspectos visuales se refiere, en una espectacular adaptación al PC.

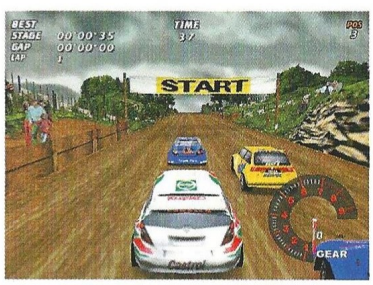
No hace falta subrayar que los gráficos a través de los que discurren estos premios, ofrecen –eso sí– entre algunas meteduras "de imagen", unas calidades que son más que aceptables en general. Los circuitos estarán perfectamente ambientados dependiendo de los lugares en donde se disputen las pruebas, y las condiciones climatológicas vendrán subrayadas por un agradable muestrario de efectos especiales y de sonido, entre los que se incluyen relámpagos, atardeceres, carreras nocturnas, competiciones en mitad de tremendas tormentas, días con niebla cerrada y esplendorosas jornadas a pleno sol, en las que podremos disfrutar de una visibilidad muy amplia.

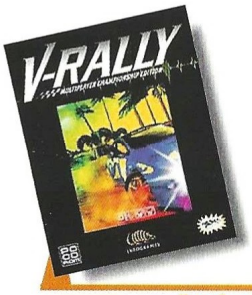
Reglajes

Aunque con alguna posibilidad de ajustar elementos mecánicos de los coches a nuestras preferencias, está claro desde que comenzamos a jugar, que la tendencia en esta temporada, es la configuración de las carreras, los campeonatos, el número de jugadores y las opciones multijuego, dado lo extenso de los menús referidos a tales cuestiones. Así, con más de cuarenta circuitos repartidos a lo largo de ocho países diferentes, el interés de cada carrera se centrará en el disfrute de las pistas, habiéndose abandonado aquella tendencia que intentaba pormenorizar el ajuste técnico de la máquina para luego ponerla sobre cuatro pistas insignificantes.

Y es que los retos se suceden sobre el asfalto o las carreteras de tierra a toda velocidad, lugares en donde realmente necesitarás la ayuda de todos tus reflejos cuando se creen situaciones que te proporcionen los momentos más memorables y de mayor diversión en el juego, evitando menús y toma de decisiones tales como el ajuste de la suspensión o unos neumáticos que, si bien tendrán su efecto en la carrera, son eventos más difíciles de apreciar y –en cualquier caso–, mucho menos emocionantes.

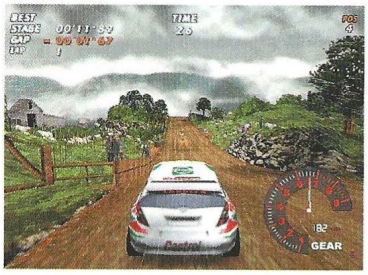
Los saltos, derrapes, vados, curvas, precipicios y trazados prácticamente imposibles, se ocuparán de mantenernos literalmente pegados a nuestras butacas como por arte de magia. Mientras tanto, in-

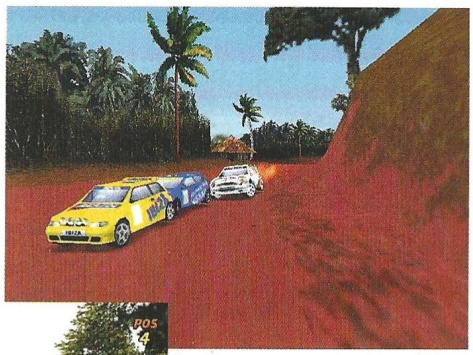




Precio: 4.990
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, Windows 95/98, SVGA, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames

Los circuitos estarán perfectamente ambientados dependiendo de los lugares en donde se disputen las pruebas





tentaremos controlar nuestro vehículo sin mucho éxito al principio, puesto que los virajes a veces son un poco raros por su brusquedad. ¿Qué cómo han conseguido los creadores del juego que tantos elementos sobre la pantalla sean creíbles? Pues desarrollando entre otras cosas, un motor 3D específico para este juego, que resulta un 30% más rápido que los conocidos actualmente, y colaborando de manera muy estrecha con las casas fabricantes de los vehículos, para poder ofrecer en cada uno de los modelos el comportamiento más cercano a la realidad de su conducción en la calle.

Por todo lo relatado hasta el momento podemos afirmar que nos encontramos ante un excelente producto variado y agresivo, que invita al disfrute de la competición en el más amplio sentido de la palabra, y que saca el máximo partido a sus tres modos de juego principales, sin contar el multijugador: el campeonato –a disputar en lugares tan dispares como Indonesia, Inglaterra, Nueva Zelanda, Los Alpes, Córcega, Suecia y nuestro propio país–, el modo arcade de 4, 6 y 8 etapas el más duro, o la contrarreloj, que se puede disputar en cualquiera de los circuitos, convirtiéndose en una creación apetecible para nuestra colección de juegos.

El truco es...

Para girar en las curvas pronunciadas y en las difíciles, no uses tanto el freno cuanto la decelaración. Es mucho más efectiva a la hora de tomar la curva y evitará el peligro de derrapar, causa principal de la pérdida de puestos en carrera porque tardarás en situarte de nuevo sobre la pista.

Calificación

V-Rally Multiplayer Championship Edition

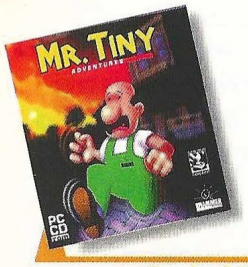
Pros: Adictivo y con buenos gráficos. Muchos circuitos, muy variados, rápidos y divertidos. Los apuntes del copiloto y la señalización ayudan mucho en la conducción.

Contras: Cuestionable comportamiento de los coches. Errores en la arquitectura del programa.

Un honroso escarmiento

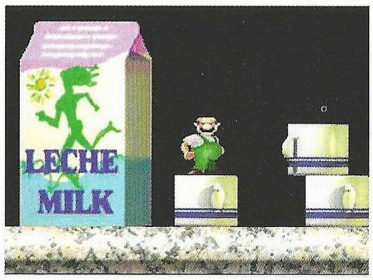
Mr. Tiny Adventures

Los juegos de plataformas resucitan cada cierto tiempo, y sería injusto negar que a veces apetece un desliz por esos lares. Quizá estemos cansados de tanta 3D y resulte refrescante... sólo de vez en cuando.

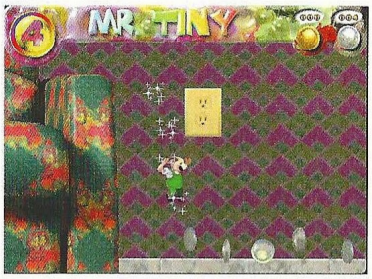


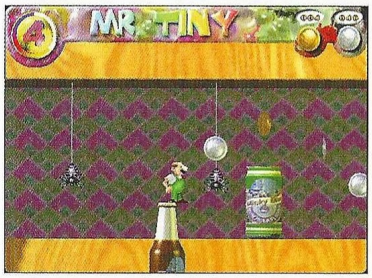
Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 100 MHz, 16Mb de RAM, disco duro, SVGA 2 Mb, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98,
Nº de jugadores: 1
Editor: Island/Stratos
Distribuidor: Hammer Tecnologies

La filosofía de este juego no depara ninguna novedad respecto de lo que todos conocemos como el clásico juego de plataformas. La trama comienza cuando una bruja, a la que robabas el periódico siempre que podías, te convierte en una persona del tamaño de un dedal para escarmentarte. Así las cosas, deberás deshacer el hechizo que te lanzó, y para ello tendrás que buscar los trozos de un talismán que se encuentran repartidos por el interior de tu casa, la cocina, sus tuberías, el jardín o la calle y sus alrededores. Como has encogido tanto, las cosas más pequeñas, vistas desde la perspectiva humana, llegarán a ser grandes obstáculos para tu nuevo tamaño, y elementos a veces muy peligrosos. Así, y en un desarrollo de juego que consiste en el avance "izquierda – derecha" a través de la pantalla de tu monitor, se te irán presentando diferentes pruebas de habilidad que debes superar hasta encontrar los dichosos pedazos del talismán.



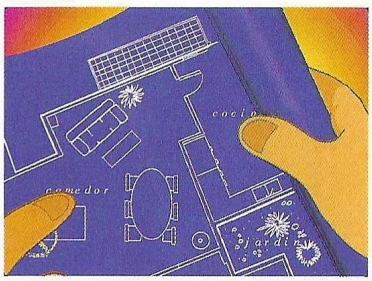
Mr. Tiny, que eres tú, podrá correr, saltar, avanzar rápido e incluso mover objetos, interactuar con ellos o agacharse a través de las nueve fases de que consta el juego. Además de efectuar estos movimientos, deberá ir colocando en determinadas posiciones algunos de los elementos que encuentre en sus recorridos, como pueden ser las latas de bebida. Deberá matar cucarachas para obtener puntos, apropiarse los tesoros y monedas que vaya encontrando por el camino, o enfrentarse a peligros tan asombrosos como una mosca o la colilla encendida de un pitillo. En definitiva, se trata de un clásico ameno que no encierra muchas sorpresas.

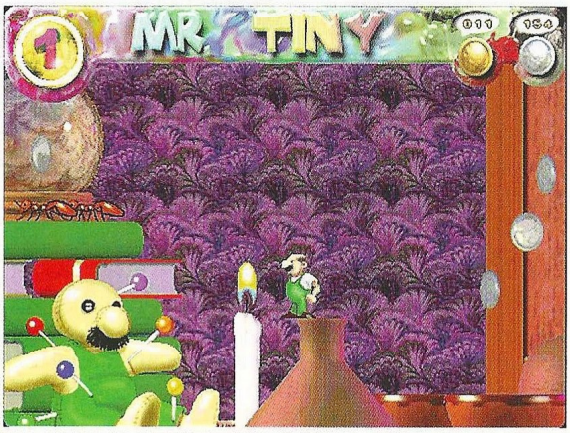


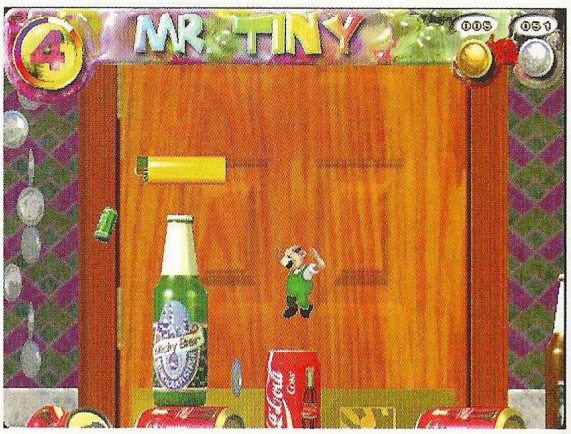


El truco es...

Para pasar al otro lado de la primera silla necesitarás mover la cinta de vídeo que se encuentra en la parte superior del montón que está sobre la mesa. No intentes pasar a través de los cigarros encendidos en posición vertical porque al otro extremo no hay nada interesante y morirás en el intento.







Calificación

Mr. Tiny Adventures

Pros: Por encima de todo su sencilla filosofía de juego y su fácil manejo.
Contras: Su desarrollo resulta a veces un tanto monótono. Gráficos elementales.

AHORA
COMTESSA
SE LLAMA
VIENNETTA.
¡PASALO!
Frigo
VIENNETTA
VIENNETTA

Juegos de salón

Billares

Poco se prodigan los juegos de billar. Hasta ahora, su máximo exponente había sido la serie Virtua de Interplay, con Pool y Snooker, pero este título va a reemplazar a ambos con casi toda seguridad.

Hacer una buena simulación de billar no debe resultar demasiado difícil, ya que todo son matemáticas y física, pero conseguir además una serie de oponentes que presenten un desafío con dificultad creciente sin que el jugador esté pensando constantemente "hace trampas", es otro cantar.

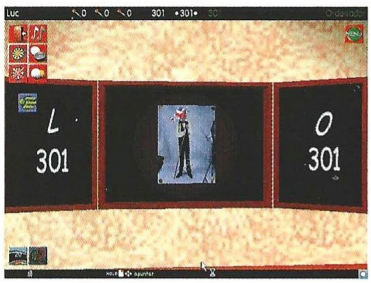
Billares es un conglomerado de juegos de salón cuya principal estrella son las distintas variedades de pool y snooker, pero también incluye una serie de accesorios como un jukebox para reproducir CD's de música, un muy buen juego de dardos, el clásico arcade Dropzone, una tragaperras y unas damas, todo ello repartido entre los dos salones de billar, ambientados con músicas diferentes y decoraciones exquisitas que se pueden explorar a voluntad. La verdad es que sólo le falta el camarero en la barra para servir las bebidas.

Todos los billares

Todos estos entretenimientos están muy bien, pero es el billar el más cuidado de todos y el que más horas engancha delante del ordenador, sobre todo en multijugador –ya sea en red o en la misma máquina–. Hay modalidades de billar para todos los gustos: pool británico, 8 y 9 bolas norteamericano, y snooker –núcleo fundamental de este título que fuera de nuestras fronteras se llama Jimmy White's Cueball, por el patrocinio y colaboración de este campeón del mundo en el diseño del juego–.

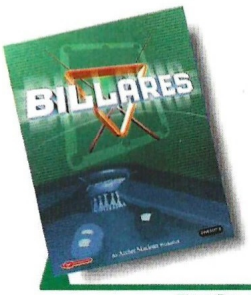
Para todas ellas el interfaz y herramientas son idénticos: se pueden aplicar efectos especificando dónde golpeará el taco a la bola, dar tiza, controlar la fuerza, mostrar una línea con la trayectoria teórica de la bola al ser golpeada, observar la mesa a vista de pájaro, y ajustar la iluminación de la habitación. Además hay modos de práctica con posibilidad de deshacer jugadas, y vídeos explicativos que presentan los juegos y técnicas diversas. Todo en castellano.

No tiene sentido explicar la mecánica de un juego de billar, sea la modalidad que sea, igual que no se explicaría la de un juego de fútbol. Pero sí algunas de las peculiaridades de este título, como por ejemplo el sistema para golpear la bola: el ratón actúa como brazo en un movimiento hacia atrás y delante, algo similar a lo que suelen ofrecer desde hace un tiempo los juegos de golf. Con los ajustes pertinentes de potencia y un movimiento más brusco o suave del ratón, el golpe será más fuerte o débil. Los efectos se aplican moviendo el punto que golpeará el taco en la bola, y se puede girar la vista en todas las direcciones para apuntar mejor.

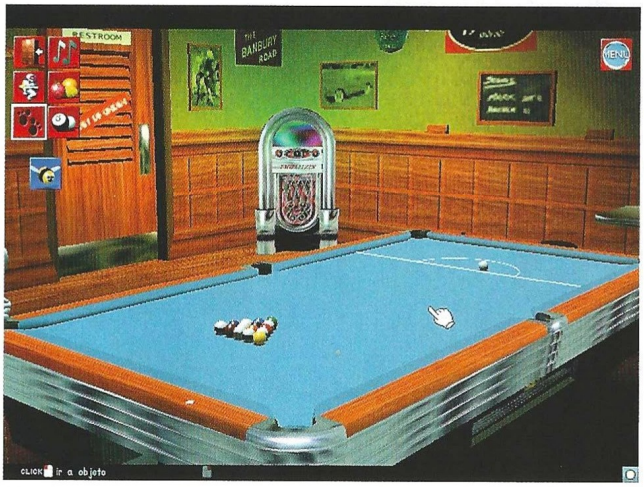


Un solo error

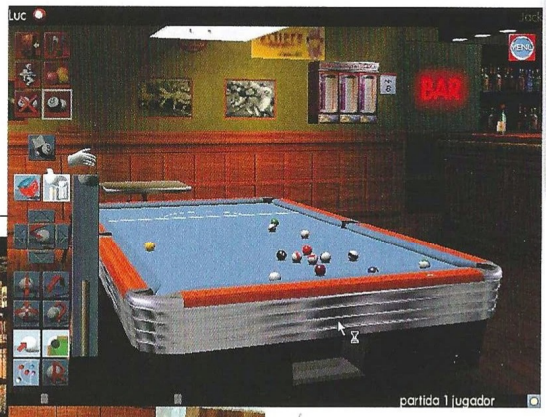
La línea de trayectoria termina por ayudar a definir perfectamente el golpe, y se puede usar la vista de pájaro para comprobar la evolución teórica de la bola en la jugada completa. Es aquí donde aparece el único fallo aparente del programa, ya que en ocasiones, a pesar de que la trayectoria indique que se va a golpear con éxito la bola deseada, se produce un fallo. Es curioso, pues aunque

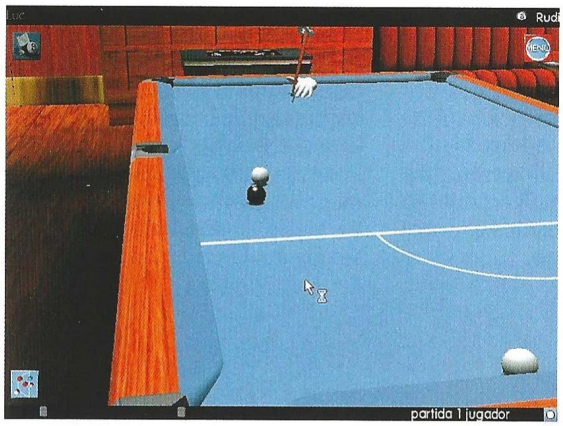


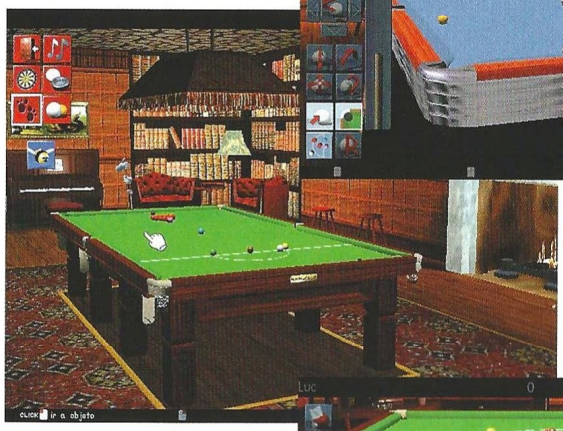
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 166 MHz MMX, 32 MB de RAM, SVGA 2 MB, CD ROM 4X, 115 MB de disco duro, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1ó 2
Editor: Awesome
Distribuidor: Virgin

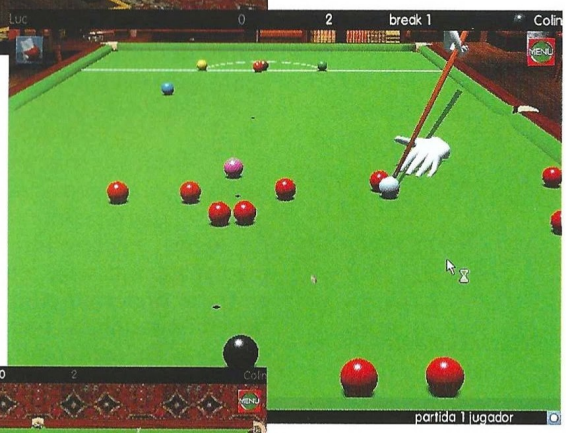


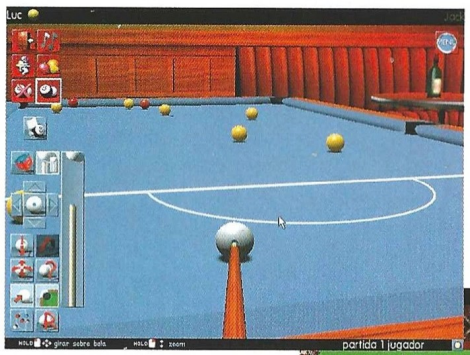
Hay modalidades de billar para todos los gustos: pool británico, 8 y 9 bolas americano y snooker

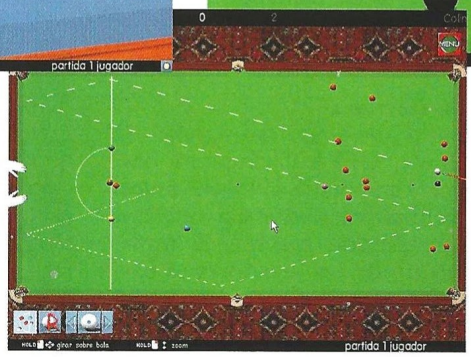












en realidad fuese una especie de trampa con la que no se fallaba nunca, en el Virtual Pool las trayectorias no sólo funcionaban bien, sino que además el programa tenía una opción para comprobar la trayectoria de todas las bolas al dar el golpe.

También merece la pena destacar que el jugador de pool encontrará grandes diferencias en el snooker, debido a que la mesa es más grande, las bolas más pequeñas y posiblemente a que el tapete ofrece más rozamiento. Todo esto produce una física diferente a la que resulta difícil acostumbrarse, sobre todo después de jugar mucho en la realidad y en el ordenador al típico billar americano en cualquiera de sus dos modalidades.

El truco es...

Cada vez que apliques un efecto, el que sea, ponle tiza al taco para no fallar. Revisa siempre la potencia antes de dar el golpe. Al principio, cuando intentes vencer a los jugadores del ordenador, es más práctico jugar una sola partida que al mejor de 3 o más.

En cualquier caso, Billares es el conjunto de juegos ideal para pasar muchas horas delante del ordenador. Más divertido en multijugador –aunque sea en el mismo ordenador– que en solitario, pero desde luego posee una sencillez capaz de enganchar a cualquiera. Quienes no entiendan de billar o no sepan jugar, encontrarán que los vídeos de aprendizaje y los modos de práctica de las diferentes modalidades del juego, son una gran ayuda para adentrarse de forma adecuada en el juego.

El soporte de tarjetas aceleradoras y MMX consigue una representación visual fabulosa, con posibilidad de encender y apagar las luces de los salones y algún que otro efecto. También existe una emulación por software que permite jugar si no se tiene tarjeta 3D. Los efectos de sonido están muy conseguidos, y se puede poner un compacto de música propio en lugar del CD del juego, lo cual no está nada mal.

Calificación

Billares

Pros: El conjunto de juegos que ofrece el programa es muy completo. La simulación e inteligencia artificial en todos ellos es muy buena.

Contras: La opción de trayectoria del tiro no funciona bien siempre.

La élite del fútbol

UEFA Champions League Temporada 1998-99

No pienses que la oportunidad de disfrutar del espectáculo de un buen partido de fútbol termina al desconectar el televisor, ni te desanimes al pensar que el Real Madrid ha sido eliminado de la Liga de Campeones. UEFA Champions League Temporada 1998-99 te brinda la oportunidad de vivir una vez más toda la pasión del deporte rey.

Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, Windows 95/98, SVGA, tarjeta de sonido, joystick, CD-ROM 4x, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Eidos
Distribuidor: Proein

Atención, pregunta: ¿lloraste el día en que el Spartak de Moscú mandó de vuelta al Madrid con el balón entre las piernas? ¿Te alegraste desmedidamente al ver derrotado al Madrid? Pues sea cual sea tu respuesta, sin duda te encantará conocer el hecho de que Eidos ha lanzado el juego que estabas esperando: se llama UEFA Champions League Temporada 1998-99 y está basado en la Liga de Campeones, la competición de clubes de fútbol más importante a este lado del Atlántico.

Ronaldo, Raúl... Casi todos los mejores jugadores de Europa toman forma en este juego para ofrecerte un espectáculo francamente digno de contemplar. Por fin hemos encontrado un rival medianamente serio que pueda en parte poner en entredicho la hegemonía que, al menos hasta la fecha, ha mantenido a FIFA 99 como rey indiscutible de los simuladores de fútbol.

Gráficos

En lo que al apartado gráfico se refiere, UEFA Champions League Temporada 1998-99 muestra unas características que nos han gustado mucho. El movimiento de los jugadores es bastante bueno y fluido, gracias en parte a que se ha capturado de jugadores reales, y existen por doquier esos detalles de calidad que tanto nos gustan, como pases de tacón y regates.

Los jugadores presentan un buen aspecto; han sido correctamente modelados y texturizados, dos de los aspectos más importantes en los que suelen fallar otros juegos que hemos podido ver. Las sombras de los futbolistas, por otra parte, poseen una calidad inaudita. Si el jugador mueve una mano, lo podrá ver también reflejado en las cuatro sombras que proyecta, lo que sin duda incrementa la estética visual y la credibilidad de su aspecto.

En lo tocante al terreno de juego en sí, los estadios también han sido bien modelados y muestran un buen aspecto, aunque no tan bueno como nos gustaría que fuese. Otro detalle que se podría haber mejorado tiene que ver con la colocación de los jugadores sobre el campo. En algunos momentos parece que están flotando unos centímetros por encima de la hierba. Los espectadores, además, no han sido recreados con un buen nivel de detalle, aunque la ambientación conseguida es en general bastante buena.

En español

UEFA Champions League Temporada 1998-99 ha sido traducido al castellano, y no nos referimos sólo a la interfaz, sino que esta afirmación se extiende también a los comentarios.
El juego cuenta con dos comentaristas de lujo para proporcionarle los comentarios sobre lo que se está desarrollando sobre el terreno de juego: nada más y nada menos que Michel y José Ángel de la Casa.

Los comentarios oportunos de estos dos afamados profesionales logran crear una atmósfera de juego envolvente y estimulante. Por supuesto, el sonido en general procedente de las gargantas de los miles de hinchas que abarrotan las gradas también contribuye decisivamente a lograr una perfecta ambientación del juego.

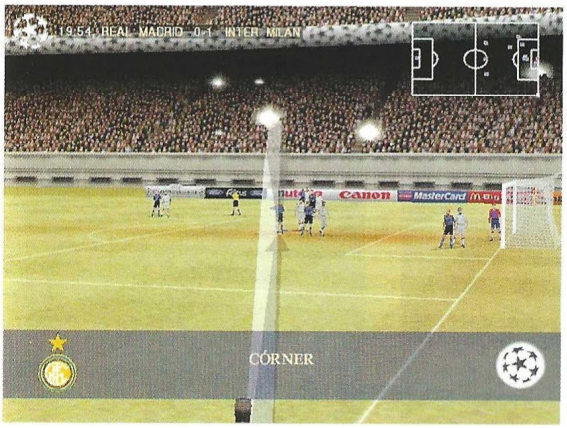
Jugar, jugar y jugar

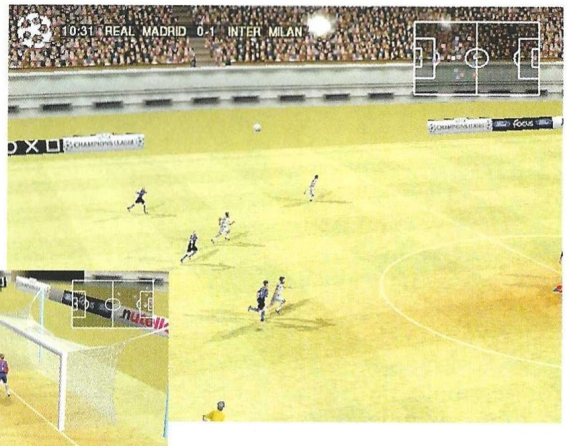
Aunque UEFA Champions League Temporada 1998-99 se basa fundamentalmente en la Liga de Campeones, existen otros modos de juego que te permitirán ampliar su vida útil hasta que se te

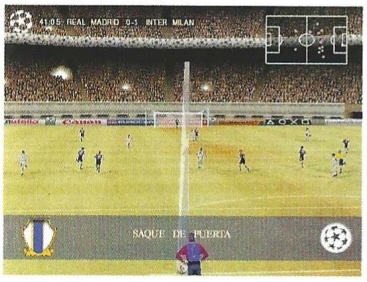
fracturen los dedos de tanto pulsar los botones de tu joypad. Podrás jugar un partido personalizado (incluyendo la selección de la alineación y la táctica de juego) y también podrás medir la potencia de tu equipo contra la de otros rivales participando en partidos de exhibición, entre otras cosas.

Una última observación. Este juego es un tanto exigente en lo que a sus requisitos se refiere. Lo probamos en un Pentium 200 MMX con 64 Mb y tarjeta Voodoo2, y se mostró un tanto lento, pero la cosa cambió radicalmente cuando lo ejecutamos en un Pentium II. Ahora ya lo sabes: la contraseña para poder jugar a UEFA Champions League Temporada 1998-99 es "Pentium II" (o equivalente, ya sabes...).

Ronaldo, Raúl... casi todos los mejores jugadores de Europa toman forma en este juego para ofrecerte un espectáculo digno de contemplar







Muy bueno

Concluyendo, seguramente te estarás haciendo una pregunta que no tiene fácil contestación, y se refiere a si es mejor que FIFA 99 o no. La respuesta es no, aunque por un estrecho margen. El título de Electronic Arts posee mejores gráficos y es más espectacular, pero qué duda cabe que UEFA Champions League Temporada 1998-99 se ha aproximado mucho a lo que los aficionados al género estaban esperando.

El truco es...

El mini-radar que encontrarás en la parte superior izquierda de la pantalla de juego te ayudará en todo momento a saber dónde se encuentran tus jugadores y a planificar cada jugada. Por otra parte, asegúrate de que colocas bien a los hombres de la barrera; de esta forma evitarás que Ronaldo haga una de las suyas.

Calificación

UEFA Champions League Temporada 1998-99

Pros: Ha sido totalmente traducido al castellano; Michel y José Ángel de la Casa son los dos comentaristas de lujo del juego.

Contras: Necesitarás un potente ordenador para ejecutar este juego; Pentium II es la clave.

Larga vida al rey...

Viva Football

Acción e historia se combinan en Viva Football para ofrecernos un juego más del deporte Rey. No es FIFA 99 ni muchísimo menos, pero a buen seguro que va a contar con un buen número de seguidores.

Viva Football es un buen nombre para un simulador del deporte que cuenta, por una abismal diferencia, con mayor número de adeptos en nuestro país. Mirando más allá del mero nombre y adentrándonos en las entretelas de este título deportivo, nos encontramos con un juego muy equilibrado y correcto en cada una de sus facetas más importantes, simulación, jugabilidad, gráficos y opciones de juego, aunque por otra parte debes saber que tampoco destaca especialmente en cualquiera de los anteriores apartados. Vamos por partes...

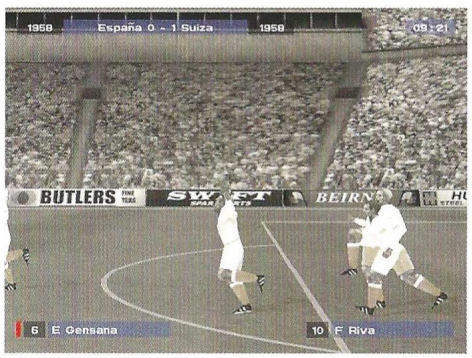
Gráficos

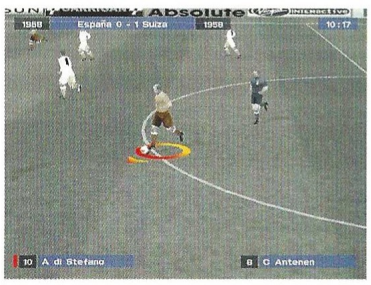
Quizá hemos empezado a cortar el pastel por el trozo menos apetitoso, pero es necesario empezarlo por algún lado, y este aspecto es tan bueno como cualquier otro. Por resumirlo de alguna forma, y aunque las comparaciones siempre son odiosas, sobre todo desde el punto de vista del que no sale bien parado, no hemos visto todavía un juego que sea capaz de hacerle sombra, ni tan siquiera un poquito, a FIFA 99.

Viva Football posee un buen aspecto gracias al correcto (aunque no impresionante) modelado y texturizado de los jugadores, pero poco más se puede decir además de que nos ha gustado la alta personalización que poseen los futbolistas en lo que a su uniforme y texturas en general se refiere; para que te hagas una idea de lo que estamos hablando, existen nada menos que 2.000 equipos diferentes, y cada uno posee su propio diseño, textura y colorido idéntico a los reales de cada época y Campeonato.

Existen varios puntos de vista desde los que seguir la acción, con unas buenas vistas de cámara, y se ha recreado bien el movimiento de las mismas, de forma que siempre se siga la acción desde el punto más adecuado dentro de las limitaciones impuestas por el ángulo de visión, claro está. Por otra parte, el movimiento de los jugadores no es tan espectacular como en otros juegos (léase, por ejemplo, FIFA 99), pero en cambio muestra un buen nivel en cuanto a la simulación de las carreras, tiros a puerta y regates se refiere.

Llaman especialmente la atención los partidos históricos de los primeros Mundiales, ya que el juego no hará uso de los miles de colores que puede mostrar tu tarjeta aceleradora 3D, sino que los partidos se mostrarán en blanco y negro, tal y como se verían en un televisor de la época, para dar ambiente(?) al juego.

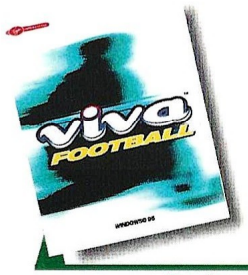




Control

Los controles son sencillos de manejar y no echarás ninguno en falta en el momento de controlar el balón: pases, tiros, entradas, carrera, etc.; como no podía ser de otra forma, también encontrarás otras funciones tan "deportivas" como pegar un puñetazo al contrario e incluso hacerle una entrada de esas que te llevan directamente al banquillo.

La Inteligencia Artificial es en ocasiones algo supina, pero no alarmantemente tonta, con lo que la jugabilidad no se resiente en exceso en este aspecto. Ciñéndonos exclusivamente al control del jugador por parte del jugador de carne y hueso, jugar en Viva



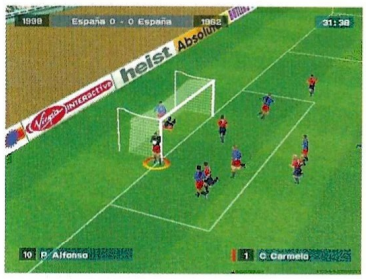
Precio: 4.990
Requerimientos: Pentium a 133 MHz (con aceleradora gráfica 3D) o Pentium a 166 MHz (sin ella), 32Mb de RAM, tarjeta gráfica con 2 Mb compatible DirectX 6.1, tarjeta de sonido compatible DirectX 6.1, CD-ROM 4x
Nº de jugadores: De1 a 4
Editor: Crimson
Distribuidor: Virgin

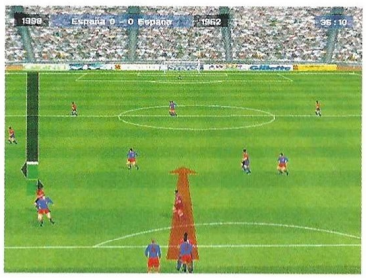
Viva Football se desmarca del resto con una jugada por la banda al ofecerte la posibilidad de revivir las Copas del Mundo de los últimos 40 años

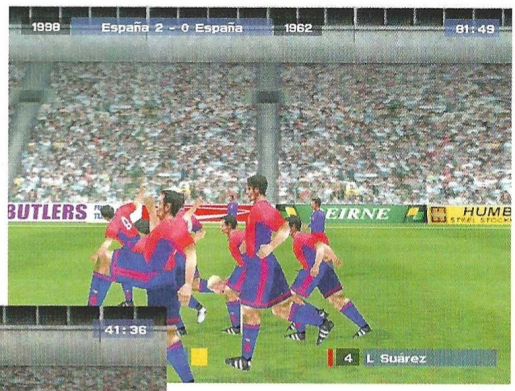
Football es algo bastante sencillo en cuanto se coge algo de práctica y se aprende la disposición de los controles, algo que en otros títulos no resulta tan fácil.

Historia

Existen muchos juegos de fútbol en el mercado, pero Viva Football se desmarca del resto con una jugada por la banda al ofrecerte la oportunidad de revivir las Copas del Mundo de los últimos 40 años, incluyendo las fases de clasificación y todas las selecciones y jugadores que participaron. Como lo lees: si no estás satisfecho con el resultado que obtuvo la selección de Clemente en Francia '98, toma el mando y conduce a nuestro equipo a la gloria...

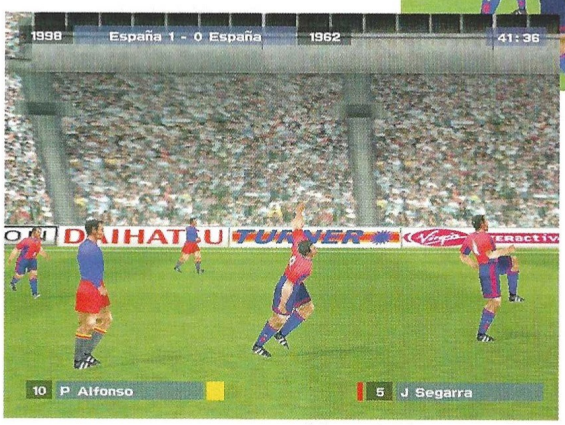




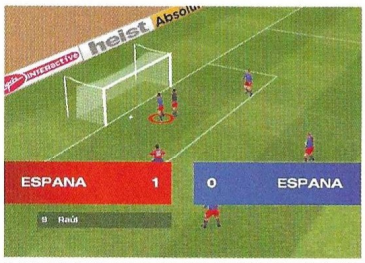


El truco es...

Dominar los tiros con efecto es fundamental de cara al gol, como lo es tener consciencia de la posición de cada jugador de tu equipo. No dejes nunca el balón quieto, juega con la cabeza fría y, tarde o temprano, acabarás marcando un golazo.



Este aspecto es el que da sustancia al juego, y lo hace proporcionándote números que te dejarán boquiabierto: más de 900 equipos, 16.000 jugadores, 2.000 uniformes diferentes y 250.000 atributos y rasgos de los futbolistas que forman parte de la Historia del fútbol.



Viva Football es en definitiva un buen juego sobre el deporte rey en nuestro país, con ciertas limitaciones que quedan compensadas por toques de originalidad.

Calificación

Viva Football

Pros: Lo mejor del juego es su buena jugabilidad y la posibilidad de revivir la historia del fútbol disputando partidos que han marcado una época.

Contras: Los gráficos de Viva Football se podrían haber pulido más, al igual que sus movimientos, que no son tan espectaculares como de costumbre.

El patito feo

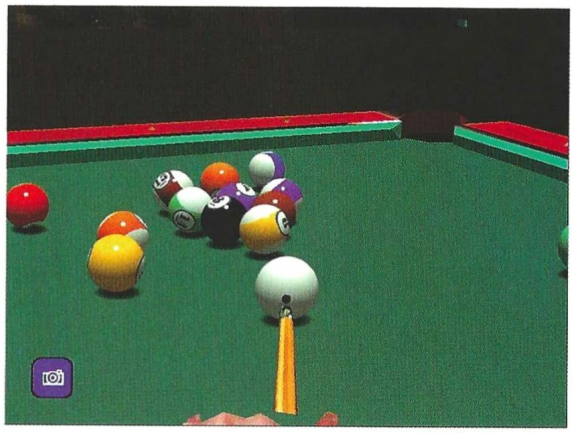
Actua Pool

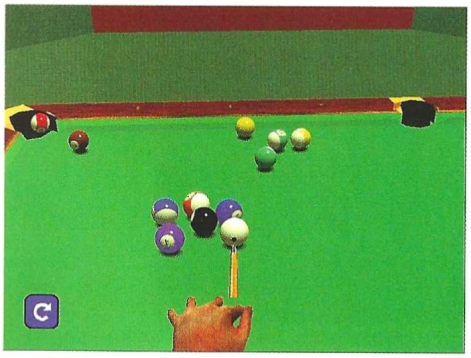
La serie deportiva de Gremlin ha dado títulos buenos y malos, casi siempre dependiendo de la simulación que pretendieran recrear.

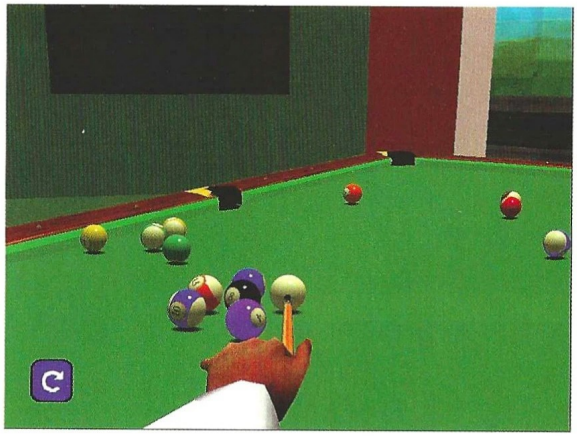
Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 133, 16 MB de RAM, SVGA, disco duro, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: De1a16
Editor: Gremlin
Distribuidor: Infogrames

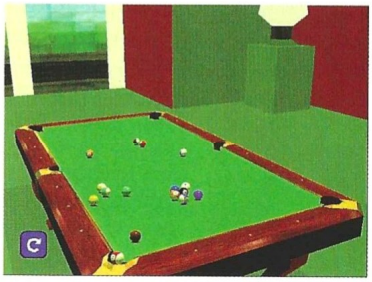
Prescindiendo de las exquisiteces típicamente británicas de otros juegos de billar, Actua Pool lleva el juego a billares de barrio, entornos que nada tienen que ver con los preciosos salones profesionales patrocinados por alguna estrella de este preciso "deporte". Tampoco tiene ese elemento que tanto parece gustar, un maestro del billar que enseñe y al que derrotar.

La representación visual es bastante curiosa, ya que ofrece diferentes lugares y estilos de mesas y bolas, así como de oponentes –modelos 3D que actúan según un determinado nivel de dificultad–. El soporte de tarjetas 3Dfx ofrece en este aspecto unas texturas más definidas, pero tampoco aporta nada especial. Lo de los diferentes estilos de mesas y bolas es buena idea –es prácticamente lo mismo que se puede hacer en los juegos de ajedrez cambiando el tablero y las fichas, y no influye en otro aspecto del juego–, pero hubiera sido mejor idea todavía dejar tranquilas las bolas, ya que algunas mesas ofrecen bolas blancas y grises, lo cual resulta muy divertido a la hora de distinguir a qué bola hay que darle, sobre todo en monitores un poco oscuros o con determinados efectos de tarjetas 3D.









La música no es nada del otro mundo, y los efectos de sonido no suelen corresponderse demasiado con la realidad. Pero lo que desde luego termina por anular cualquier esperanza de encontrar algo bueno en el juego, es el interfaz, la forma en que se juega y la ausencia de una línea de trayectoria decente. Es cierto que en la realidad no existen trayectorias, pero parece algo inherente a estos juegos de ordenador. En Actua Pool la trayectoria sólo va desde la bola golpeada por el taco hasta su primer impacto. Esto significa que si se tira a banda, la línea alcanza la banda pero no muestra qué trayectoria seguirá la bola a partir de ahí. Para colmo de males, los giros de la cámara para golpear en una u otra dirección van a saltos, lo cual hace muy difícil afinar la puntería.

Tampoco hay un indicador de potencia: dependiendo de la suavidad o violencia con que se mueva el ratón, el golpe con el taco será más fuerte o más flojo, y resulta realmente difícil acostumbrarse a este sistema. La física tampoco parece demasiado bien hecha. Aunque haya muchas modalidades de juego –algunas de ellas altamente curiosas y absolutamente desconocidas–, Actua Pool no se hace querer. Por desgracia ni siquiera durante cinco minutos.

El truco es...

Emplea varias horas en hacer prácticas para hacerte con la extraña física del juego, y muy especialmente en intentar coger la medida de fuerza con el ratón.

Calificación

Actua Pool

Pros: Hay mesas variadas y muchas modalidades de juego. Los oponentes son modelos 3D.
Contras: El interfaz, el manejo del juego, la física, la inteligencia de listillo artificial y muchos otros elementos del juego, no hacen sino ensalzar otros títulos.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

INFOGRAMES ESPAÑA

Silver

Muchas son ya las páginas que le hemos dedicado a una de las mejores aventuras de acción y rol de este año. Silver es, con diferencia, una nueva experiencia para el jugador de PC. Infogrames y Computer Gaming World quieren ofrecerte la oportunidad de conseguir dos objetos muy especiales relacionados con el juego: su banda sonora y una fantástica camiseta.

Silver combina varios géneros ofreciendo muchas horas de entretenimiento y un espectáculo visual y sonoro que dificilmente se puede comparar con otro titulo de esta calidad y atractivo. Su sencillo interfaz lo hace asequible para cualquier jugador, y el hecho de que esté totalmente en castellano es un punto más a su favor. Ambientado en un mundo fantástico repleto de criaturas miticas, Silver te llevará por numerosos reinos en busca de la esposa del protagonista, secuestrada por el malvado hechicero Silver.

Para participar, sólo tienes que contestar correctamente estas dos preguntas:

1 ¿CÓMO SE LLAMA EL PROTAGONISTA DE SILVER?

2 ¿CÓMO SE LLAMA LA ESPOSA DEL PROTAGONISTA?

Entre los acertantes se sortearán 20 lotes de premios compuestos por:

1 CAMISETA DE SILVER
1 CD CON LA BANDA SONORA DE SILVER

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Silver")

2.- De entre todos los cupones que recibamos con las respuestas correctas a las dos preguntas que formulamos se escogerán 10, que conseguirán uno de los lotes de premios. Estos no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 18 de Junio de 1999, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 16 de Junio de 1999.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 18 de Junio de 1999, publicándose el resultado en el número 44, correspondiente a Julio de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

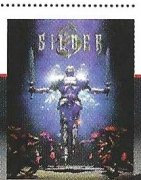
Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....
2. .....



Cirujanos al volante

Toca 2 Touring Cars

Para quienes hayan creído que todo el monte es orégano, la prueba definitiva a sus habilidades viene de la mano de este juego de carreras para turismos. No sólo hará falta sangre fría para poder ganar una carrera o un campeonato, sino que necesitarás además una demostración de habilidad fuera de lo común para subir al podio.

Es posible que nos encontremos ante uno de los más exigentes juegos de carreras de coches de entre toda la oferta existente en el mercado. Muy realista en los gráficos que ofrece, poco piadoso a la hora de tolerar los errores del piloto y con mucho carácter cuando representa el comportamiento de cada uno de los vehículos; este título no apto para propensos a taquicardias, te ofrecerá algunos de los momentos más memorables que vivirás al "volante" de tu ordenador. No es demasiado espectacular, no hay saltos vertiginosos ni colisiones explosivas; los coches no alcanzan velocidades de vértigo ni procuran agarres imposibles al asfalto, pero es que, esas cosas, no ocurren en la vida real por muy deprisa que avance la realidad automovilística.

Toca 2 ofrece, sin embargo, un producto envuelto en un aura de discreción que se irá disipando tras los primeros momentos de juego, haciendo sospechar al usuario sobre la existencia de algo más que lo perceptible a simple vista. Pronto descubrirás que quien se ponga a los mandos de este juego de inocente apariencia, experimentará la implosión de una verdadera bomba de exquisita realización.

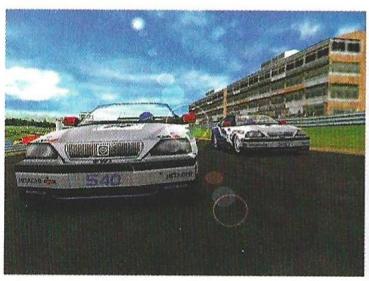
Un sueño

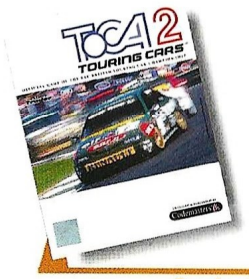
Aunque por su aspecto, y sólo a primera vista, pueda parecer que estamos ante un arcade sin más, la balanza de calidades del juego se inclina de forma visible hacia el mundo de la simulación. Esta circunstancia se aprecia enseguida, en cuanto comienzas la partida, dado que a la gran calidad de sus detallados gráficos, que se modifican al tiempo que lo hacen las condiciones climatológicas existentes en el día en que se celebre la competición, se sumarán pronto las prestaciones y el comportamiento de los vehículos en la pista, que han sido reflejados con una exactitud digna de elogio en el programa para PC.

Podremos pilotar los coches raros que se encuentran en una de las secciones del menú principal –desde un Ford Fiesta hasta el superdeportivo de Jaguar–, pero éstos, además de no estar disponibles a menos que tengamos un determinado número de puntos en nuestro marcador, –más alto cuanto mejor sea el coche al que queremos acceder–, estos, decíamos, no son el plato fuerte de Toca 2, sino un aperitivo para divertirse un rato entre carrera y carrera. Las verdaderas estrellas en las competiciones de turismos que nos ocupan, serán Audi con su A4, Honda con Accord 16v, Volvo S40, Vauxhall Vectra, Ford Mondeo, Nissan Primera, Peugeot 406 y Renault Laguna.

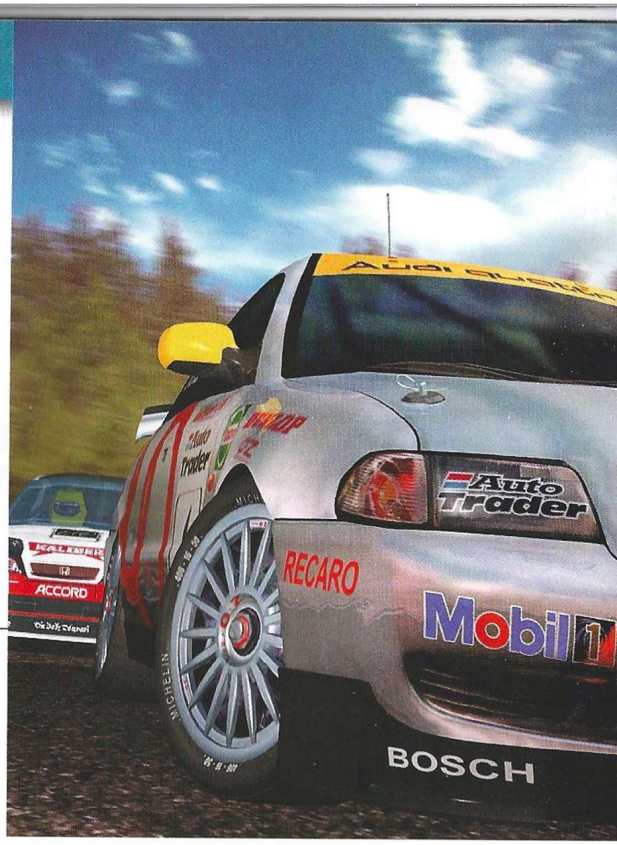
El escaparate

La oferta de menús existente no se ceba en los tradicionales cambios de neumáticos, suspensión, tacto de la dirección asistida o elementos similares, sino que discurre mejor alrededor de los elementos que rodean la competición, y sobre todo en lo que a las pistas se refiere, que son en total 18; ocho predeterminadas y diez



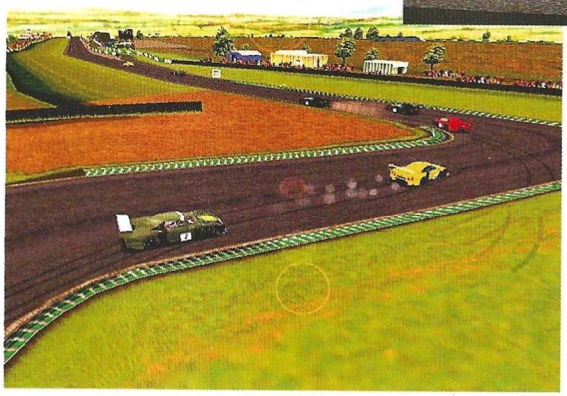


Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, 50Mb de disco duro libres, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta aceleradora 3D con 4Mb de RAM, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Codemasters
Distribuidor: Proein



ocultas. Por citar un ejemplo: además de poder elegir las condiciones climáticas que reinarán durante el día de la disputa, existen siete modos de competición; a saber: campeonato, desafío, carrera de coches singulares, individual, contrarreloj, modo multijugador y pista de prueba. En esta última, muy aconsejable para quienes accedan al juego por vez primera, –para experimentar con el coche que hayan elegido–, es toda una caja de sorpresas que ofrece desde pistas de tierra hasta tramos rápidos, vaguadas, curvas pronunciadas, zonas con conos de señalización para probar la respuesta de tu máquina en virajes bruscos, y todo lo que cualquier amante del motor pueda pedir para disfrutar aprendiendo.

En definitiva, Codemasters ha sabido plasmar con un alto grado de fidelidad la realidad que envuelve esta famosa competición.



Quien se ponga a los mandos de este juego experimentará la implosión de una verdadera bomba de exquisita realización

todo este mundo ha sido muy bien reproducido para nuestro disfrute, consolidando a Toca 2 como uno de los mejores y más jugables ofrecimientos de la temporada.

El truco es...

Las sempiternas curvas. El engaño consiste en que deberás decelerar para no salirte de la pista aunque no te apetezca hacerlo, y a pesar de parecer que pierdes muchísimo tiempo. El problema llega cuando se te ocurre poner un pie fuera del asfalto: te adelantarán todos casi sin que te des cuenta.

Desde los daños en los coches, que muestran cómo puede afectar una colisión al comportamiento de un vehículo, hasta las sanciones por conducción temeraria,

Calificación

Toca 2 Touring Cars

Pros: Doblado y traducido al castellano, exhibe unos magníficos gráficos y ofrece innumerables posibilidades para configurar carreras. Ofrece un muy alto grado de realismo.

Contras: Su realismo, en el límite de lo razonable, hace casi imposible disfrutar las primeras competiciones por la dificultad que supone acostumbrarse al juego. Las modificaciones a los vehículos son mínimas desde el menú. La vista desde el interior de la cabina no es buena.

Un juego que no conduce a nada

Nascar Revolution

A juzgar por las imágenes que acompañan este artículo, pensarás que la búsqueda del simulador de carreras de coches definitivo ha terminado. ¡Pues no! Continúa todavía, porque en este mundo hay cosas que "oro parecen" y –al final–, son plátano.

Este producto intenta representar, en su simulación para nuestros PC's, una de las competiciones más famosas de las que se celebran en América respecto del mundo del motor sobre cuatro ruedas. No obstante, y a pesar de los evidentes esfuerzos por llevar a cabo su cometido, no llega a conseguirlo del todo por varias razones que, a continuación, explicamos.

En primer lugar, nada más comenzar el juego, nos enfrentaremos al sempiterno problema idiomático. Es decir, que si quieres enterarte de algo, tendrás que conocer bien el idioma inglés, puesto que tanto los textos como los numerosos comentarios a cargo de las estrellas televisivas contratadas: Bob Jenkins y Benny Parsons, que en nuestro país son más bien agujeros negros; resultarán ininteligibles. Si, además, tenemos en cuenta que el juego presenta una más que considerable cantidad de parámetros para ajustar antes de comenzar una partida en el modo que sea, llegaremos a la conclusión más evidente: no podremos disfrutar una competición hasta pasado un buen rato. Ese rato será el que necesitemos para ajustar las inacabables opciones que se ofrecen al jugador.

Pistas y menús

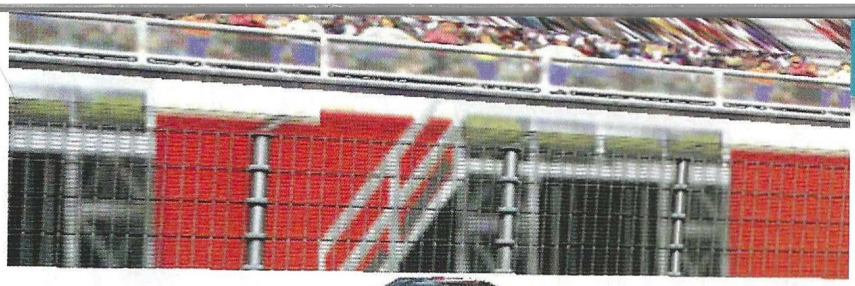
De entre la casi veintena de pistas probadas a la hora de testar Nascar Revolution, hemos podido comprobar que tan sólo una de New York y otra de California tienen un trazado un tanto ameno, porque en el resto de los circuitos te encontrarás recorriendo algo similar a un óvalo prácticamente idéntico en todos los casos. Si, ya sabemos que son así en la vida real, pero es que el aburrimiento causado por esa sensación de estar siempre recorriendo la misma pista es tan patente, que no podemos dejar de advertiros lo que en realidad vais a encontrar en éste juego. Luego, encima, comienzas el modo campeonato sobre uno de esos circuitos y en el marcador aparece que deberás dar ¡11 vueltas!

En cuanto a los menús, como reza el título de este artículo, todos son para un plato. Existen decenas de posibilidades, adaptaciones, configuraciones, opciones de ajuste y desajuste de los elementos tanto del coche como de las circunstancias de la propia carrera, parámetros evaluados en tantos por ciento, y un sinfín inagotable de datos para calibrar. Eso no está mal, a menos que luego, cuando tomes los mandos del coche, que es lo realmente bueno, no seas capaz de conducirlo porque "pasa" olímpicamente de ti. Hablando claro: todos esos esfuerzos servirán de poco, porque el comportamiento de los vehículos en pista deja mucho que desear. Tan natural se ha querido esta simulación, que el resultado no sólo no es plausible, sino que calentará tu paciencia con un hiperrealismo distorsionado que finalmente –nunca mejor dicho–, a nada conduce.

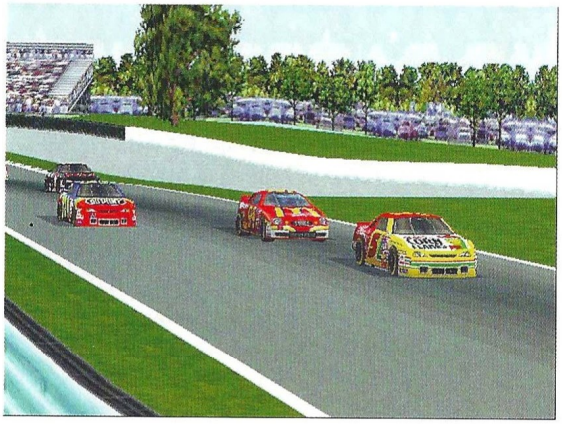
Datos

Creado bajo los auspicios de las 3D y con modelos de miles de polígonos, necesitarás un equipo muy potente para conseguir que el juego funcione: casi un exceso. La base de datos acerca de los pilotos participantes, las características de sus coches y las peculiaridades de los circuitos es muy grande, pero un dato nos ha sorprendido sobre todos los demás, y es la escasa cantidad de vistas que podemos disfrutar en el juego. Las externas son tres o cuatro, no más, de las cuales dos son prácticamente iguales, pero es que la que se ofrece desde el interior de la cabina, te hará llorar de angustia. Ha sido tan parca en su realización que, casi, no darás crédito a tus ojos. ¡Ah! Y no se te ocurra tener un accidente, porque

Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, 370Mb de disco duro libres, Windows 95/98, tarjeta PCI con 1Mb de RAM, tarjeta 3Dfx Voodoo 2, CD-ROM 8x, tarjeta de Sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts



No se te ocurra tener un accidente, porque tardarás una eternidad en incorporarte a la carrera

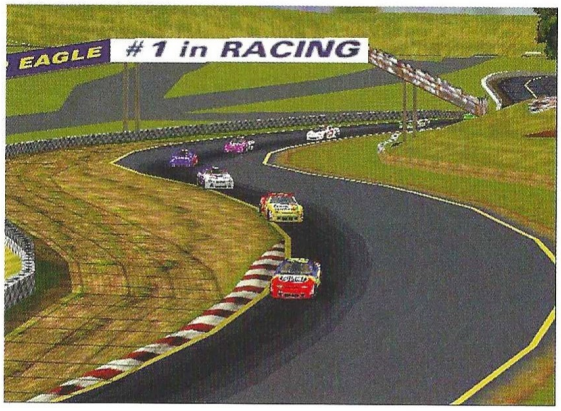


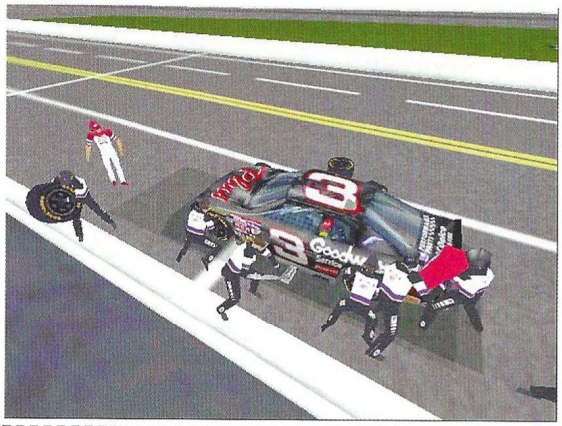
además del buen rato que se quedará el coche dando vueltas o boca abajo –si no te bloquea el equipo–, tardarás una eternidad en incorporarte a la carrera.

El truco es...

La única ventaja que podrás obtener respecto del resto de los participantes será la que exprimas sobre un mejor ajuste de los parámetros del coche, tales como pueden ser la suspensión, los neumáticos, la cantidad de combustible o la dirección entre otros muchos.

Si te aventuras a intentar conectar el modo multijugador, el menú inicial aparece lleno de "basura" en forma de símbolos. En definitiva, se trata de un título que tiene todo... lo que a nadie le gustaría que tuviese. Eso sí, para disfrutar con accidentes espectaculares, que no lo son más aún porque a los coches se les ha administrado un destello de inteligencia artificial, se las pinta solo. Se trata pues de un juego totalmente prescindible en nuestra colección.





Calificación

Nascar Revolution

Pros: Gráficos aceptables.
Contras: Coches ingobernables. Juego poco dinámico y no muy realista, que invita a evitar jugar más partidas. No hay sensación de velocidad sobre el asfalto. Errores de clipping. Necesitarás un potentísimo equipo. No está doblado ni traducido al castellano.

LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 10 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO WARGASM PUBLICADO EN EL Nº 40 DE CGW SON:

SERGIO SARMIENTO SANTOS ..... STA. Mª DEL PARAMO (LEON)
DANIEL RETAMOSA MESTRE ..... MISLATA (VALENCIA)
VICTOR CAO CALOPA..... ESPLUGUES DE LLOBREGAT (BARCELONA)
JUAN CARLOS SANTEODORO CAMISON ..... BADAJOZ
FERNANDO CALLES MATEOS..... ZAMORA
JOSE LUIS SIERRA BLANCO..... VILLALBA (LUGO)
ALVARO ROJO PEREZ .....LEON
JAVIER RAMOS VELASCO .....BARACALDO (VIZCAYA)
ORLIN IORDANOV IORDANOV .....ALCALA DE HENARES (MADRID)
LUIS CEBALLOS REVERTE .....REUS (TARRAGONA)

LOS GANADORES DE LOS 10 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO RESIDENT EVIL 2 PUBLICADO EN EL Nº 40 DE CGW SON:

JUANMA MARTINEZ GARCIA ..... MIRANDA DE EBRO (BURGOS)
CARMELO JORGE RAMON ..... MADRID
HECTOR LORENZO PONS ..... BARCELONA
RAMON RUBIO RUIZ ..... ZARAGOZA
FIDEL VERA BAENA ..... VILLENA (ALICANTE)
SAMUEL RIVERA GOMEZ ..... MADRID
JUAN MANUEL CARREGAL MARTINEZ.....MARIN (PONTEVEDRA)
DAVID NOTARIO ROSINGANA .....CORDOBA
MIGUEL CIORDIA VILLANUEVA .....CARBONERAS (ALMERIA)
JOSE MANUEL GUTIERREZ PIÑERO.....JEREZ DE LA FRONTERA (CADIZ)

LOS GANADORES DE LOS 3 JUEGOS "WOODEN SHIPS & IRON MEN" DEL SORTEO PUBLICADO EN EL Nº 40 DE CGW SON:

JORDI LLUECA CABEDO .....BURRIANA (CASTELLON)
EVA VAL AJAMIL ..... VITORIA (ALAVA)
RAUL RAMIREZ LAGAR..... VILLAVICIOSA DE ODON (MADRID)

PIDE TUS JUEGOS, LLAMA AL 93 457 82 75

Open Multimedia

ARCADE Y ACCIÓN

ABE'S EXODUS

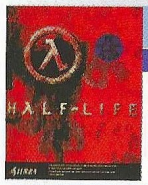
Vuelve el más intrépido Mudokkon para salvar a sus semejantes en un increíble entorno gráfico y sonoro.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**

SIN

¿Bioquímica mezclada con un arsenal? Ármate antes de recorrer los lujosos niveles de este detallado Arcade 3D.

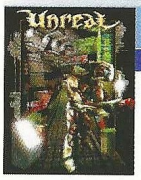
P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



HALF LIFE

Acción en primera persona en donde hay que pensar, disparar y correr más rápido que nadie. Entorno visual genial.

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.750**



UNREAL

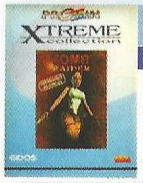
Si te gusta Quake II, Unreal te ofrece grandes dosis de aventura. Sal del planeta con vida y habrás ganado.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.750**

STREET FIGHTER
ALPHA

Regresa una leyenda perdida con más personajes y más movimientos. Prepárate para enfrentarte a tí mismo.

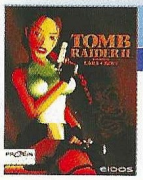
P.V.P. 4.990 **PRECIO OPEN 4.750**



TOMB RAIDER

La única la original e inimitable Lara Croft ahora a un precio irrepetible para saber quien lleva los pantalones .

P.V.P. 3.995 **PRECIO OPEN 3.495**



TOMB RAIDER II

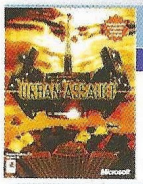
La segunda parte que consolida el mito con mejoras gráficas y más niveles, ahora a un precio que no puedes dejar pasar

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.495**

GROUND ZERO

La destrucción absoluta sigue siendo la norma a seguir para triunfar en esta ampliación de Quake II. Sigue disfrutando.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.495**



URBAN ASSAULT

Desde tu Centro de Operaciones deberás evitar el Apocalipsis y dirigir escuadrones que paren a los alienígenas.

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.495**

KLINGON
HONOR GUARD

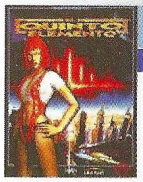
Los Trekkies están de enhorabuena. Trepidantes escenas protagonizando diversos personajes de la série en 3D.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**

THE RECKONING

El primer disco de ampliación de Quake II con 18 nuevos niveles que exigirán el máximo de tí. Usa la cabeza.

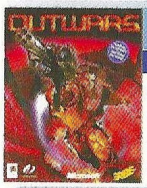
P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.495**



EL QUINTO
ELEMENTO

Basado en la película futurista de Luc Besson, podrás manejar a los dos protagonistas y plantar cara al mal.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.995**



OUTWARS

Evita una muerte segura dando rienda suelta a tus instintos. Intuye los movimientos del enemigo y no pares. Reza...

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**

MORTAL
KOMBAT 4

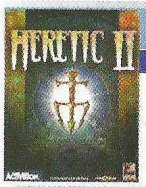
La fantasía y la imaginación son dos armas muy valiosas para este juego de lucha oriental de lujosos movimientos.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**

TRESPASSER

Los fantásticos dinosaurios dejan de serlo cuando compartes su territorio: tú o ellos. La elección es tuya...

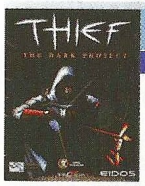
P.V.P. 5.990 **PRECIO OPEN 5.750**



HERETIC II

Segunda entrega de este Arcade 3D que se sale de la norma. Podrás hacer magia y conjuros además de tus armas.

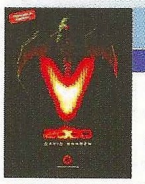
P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



THIEF

Genial ambientación Medieval en este juego que te hará sentir la humedad de las paredes de los castillos.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



VIRUS 2000

Herencia del juego homónimo de los 80. Evita la propagación de un virus pensando y con algún arma. 6 mundos.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.995**

DUKE NUKEM
3D

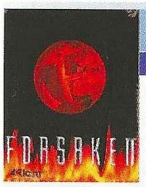
Uno de los padres de los juegos de acción en primera persona vuelve para darnos una clases magistrales.

P.V.P. 3.995 **PRECIO OPEN 3.495**

O.D.T.

Acción en 3ª persona para un arcade innovador en donde podrás escoger entre la habilidades de 3 personajes.

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.750**



FORSAKEN

Un impacto visual sorprendente junto a una banda sonora espectacular. Acción a ritmo trepidante.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**

Open Multimedia

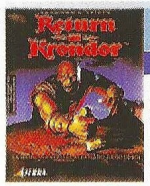
PIDE TUS JUEGOS AHORA, TELF. 93 457 82 75

AVENTURA Y ROL

THE X FILES

Película interactiva que te sumerge en los misteriosos casos de la pareja de detectives más famosa. 7 CD's.

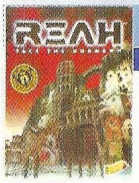
P.V.P. 8.990 PRECIO OPEN 8.750



THE FEEBLE FILES

Magia, traición, peligro... visita un reino de misterio y entérate de lo que es el rol en estado puro.

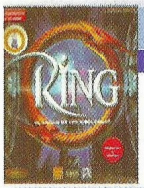
P.V.P. 5.995 PRECIO OPEN 5.750



REAH

Escapar del mundo alternativo en que estás será una difícil misión. Entra en los enigmas de esta ciudad fabulosa.

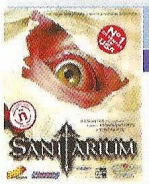
P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.750



RING

Esta aventura 3D es especial po su argumento, su entorno visual su música Wagneriana. Una joya...

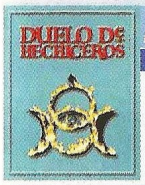
P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.995



SANITARIUM

Aventura no apta para cardíacos ni aprensivos, descubre los trasfondos de un psiquiátrico y juzga por tí mismo.

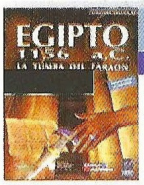
P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.750



DUELO DE HECHICEROS

Todos los ingredientes de los juegos de Rol en este juego. Si desde Diablo nada te ha apetecido, prueba con este.

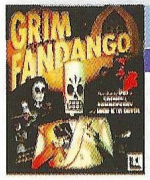
P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.750



EGIPTO

La recreación del fantástico y magnífico mundo egipcio toma su máxima expresión. Adéntrate en el misterio de su mundo.

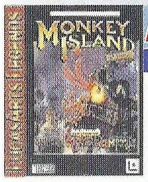
P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.495



GRIM FANDANGO

Manny Calavera está muerto, pero aún le quedan muchos misterios y diversión en un mundo de cine negro.

P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.750

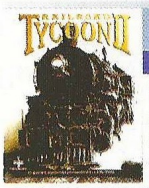


MONKEY ISLAND SAGA

Los tres juegos de aventura más famosos y divertidos, ahora juntos y a un precio de risa.

P.V.P. 5.995 PRECIO OPEN 5.750

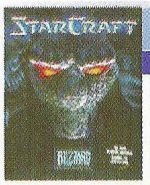
ESTRATEGIA



RAILROAD TYCOON II

Secuela de las mejores sagas de juegos de Estrategia, recrea con todo detalle el mundo ferroviario. Gráficos fabulosos.

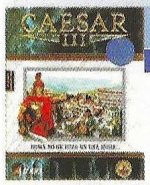
P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.495



STARCRAFT

Humanos, Protoss y Zergs luchando por el espacio. Cada una de las razas es diferente a las otras ¿Podrás dominarlas?

P.V.P. 6.990 PRECIO OPEN 6.450



CAESAR III

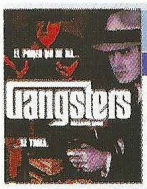
Tercera entrega del juego más bien documentado sobre el Imperio Romano. La historia dirá si eres buen estratega.

P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.750

ANNO 1602

Lánzate a la conquista de nuevos mundos y retos desconocidos. Pasa a la historia como descubridor.

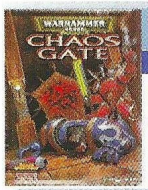
P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.495



GANGSTERS

Dinero negro, sobornos, contrabando...Todo lo que forma parte del mundo de la mafia debe estar bajo tu control.

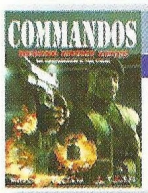
P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.495



WARHAMMER 40.000

Comanda tus escuadras y enfréntate al mal: la táctica de combate es básica para triunfar en este juego medieval.

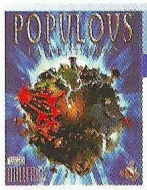
P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.495



COMMANDOS

La mejor mezcla de táctica, acción y estrategia tiene sello español. Los nazis no son fáciles de despistar...

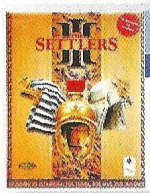
P.V.P. 6.995 PRECIO OPEN 6.750



POPULOUS: EL PRINCIPIO

Ser Dios puede ser muy divertido...o no, Serás el primer y único responsable de todo lo que ocurra después.

P.V.P. 6.990 PRECIO OPEN 6.750



THE SETTLERS 3

Táctica, prosperidad, combate, civilizaciones... Todo lo que conforma un buen juego de estrategia lo tiene Settlers III.

P.V.P. 7.995 PRICE OPEN 6.995

O VEN A LA TIENDA, C/VALENCIA 395 (BCN)

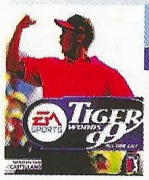
Open Multimedia

DEPORTES

PC FUTBOL 7

Entrega anual de la mejor recreación del mundo del futbol. Todos los números de la liga para que te hagas el equipo.

P.V.P. 2.995 **PRECIO OPEN 2.995**



TIGER WOODS '99

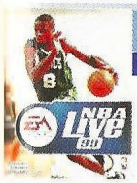
Conviértete en un experto con las lecciones de un campeón en un magnífico escenario 3D.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.750**

LA LIGA 98-99

El hermano pequeño de Fifa 99 nos ha salido entrenador. Gran base de datos de primera y segunda división.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.750**



NBA'99

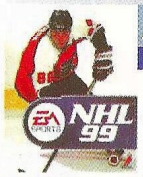
Estás en disposición de jugar contra los mejores jugadores del planeta mientras empieza la NBA. Móntatelo.

P.V.P. 5.990 **PRECIO OPEN 5.750**

SNOW WAVE AVALANCHE

Si te gustaría surfear por la nieve ahora mismo, no lo pienses más. Por fin surfing en PC. Soporte de 3Dfx.

P.V.P. 2.995 **PRECIO OPEN 2.990**

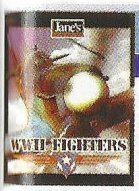


NHL '99

Aunque no conozcas bien el Hockey sobre hielo, su rapidez y fluidez te engancharán.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.750**

SIMULADORES



WWII FIGHTERS

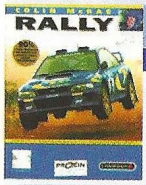
Acción e increíbles gráficos son lo que este simulador histórico nos ofrece. Incluso la caja huele a añejo...

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**

SPEED BUSTERS

Los coches más disparatados se dan cita en este juego que simula las carreras al más puro estilo americano.

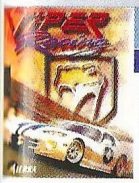
PRECIO A CONSULTAR



COLIN McRAE RALLY

12 Coches y 48 pistas esperan. Agarra el volante y goza de fabulosos gráficos de los mejores rallies del momento.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**



VIPER RACING

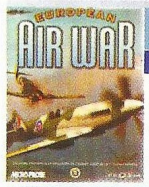
¿Que un Viper no está al alcance de cualquiera? Aquí lo tienes. Personalízatelo y lánzate a la carretera.

P.V.P. 4.995 **PRECIO OPEN 4.750**

MONACO GRAND PRIX

El mejor simulador de F-1 incluye ahora coches de época y todos los datos de la presente temporada. 3Dfx.

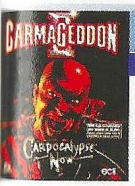
P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 5.995**



EUROPEAN AIRWAR

La mejor simulación de la II Guerra Mundial. Fiel reproducción de los modelos de la época. Majestuoso.

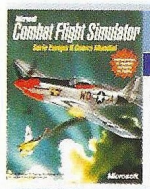
P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**



CARMAGEDDON II

Escandalízate con la segunda parte del juego más salvaje. Nuevos escenarios y vehículos.

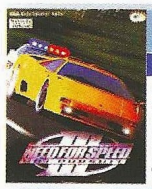
P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.750**



COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Aviones de la segunda guerra mundial estarán a tu alcance en una nueva y novedosa versión de FS.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.750**



NEED FOR SPEED III

Uno de los mejores simuladores de la historia vuelve con una versión mejorada y los deportivos de tus sueños.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 6.750**

JANE'S F-15

Si crees haberlo visto todo en simuladores de combate, prueba F-15, el simulador más verdadero.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**

M1 TANK PLATOON 2

Los tanques son unas máquinas más que curiosas. Si quieres saber cómo funcionan, ponte a los mandos.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.750**

XG2

Los vehículos más veloces pueden presentar cualquier forma. Si no lo crees, observa este espectacular juego.

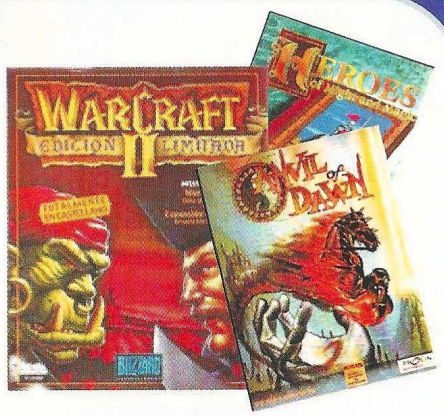
P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.750**

Open Multimedia

LA FORMA MÁS ECONÓMICA DE COMPRAR LOS

LOTE ORCO

WARCRAFT II + EXPANSION +ANVIL OF DAWN + HEROES OF M&M



Recupera esta perla de la Estrategia con su disco de misiones incluido. Escoge entre Orcos y humanos y Comanda tu ejército hacia la victoria. La oscura Edad Media espera tu llegada. Acompáñalo de dos estrellas: Héroes of might and Magic y Anvil of Dawn, ponle atodo un precio increible y te darás cuenta del Monstruo.

P.V.P. 15.000
PRECIO OFERTA
4.995
Open Multimedia

LOTE NEUMÁTICO

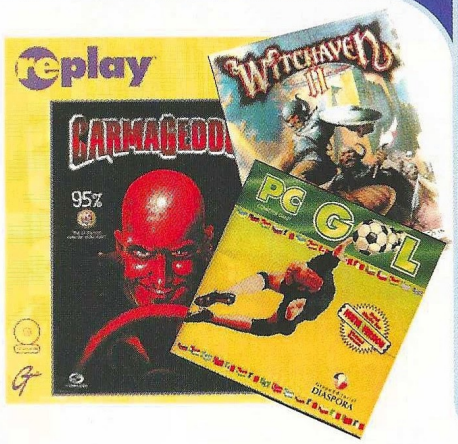
SUPERBIKE WORLD CH. + BIG RED RACING + HELLFIRE ZONE

El mejor simulador de motos que nunca hayas visto, motos, circuitos y pilotos verdaderos en un juego de increibles gráficos y un manejo tan preciso que te moverás delante de PC. ¡Ojo!, viene acompañado de dos cracks: Big Red Racing y Hellfire Zone: los tres a un precio único e irrepetible. Ahora o nunca.

P.V.P. 17.500
PRECIO OFERTA
5.995
Open Multimedia

LOTE MASACRE

CARMAGGEDON + PC GOL + WITCHAVEN II



Recupera la primera parte de este juego que volvió loco a más de uno. Cuando juegues deberás averiguar lo que realmente fluye por tus venas ¿Sangre o Gasolina?. ¿Y qué pasa si además incluimos Witchaven II y PC Gol?. Entonces, cuando sepas el precio, te volverás realmente loco.

P.V.P. 10.990
PRECIO OFERTA
3.995
Open Multimedia

LOTE ESCUADRÓN

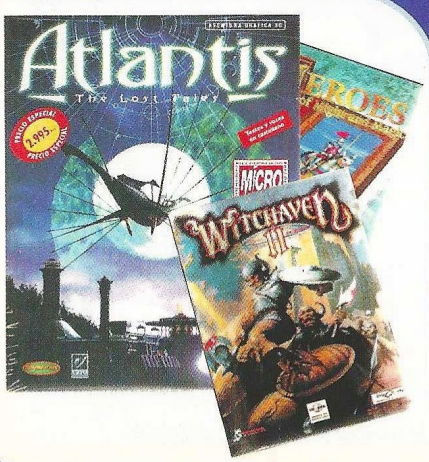
EUROPEAN AIRWAR + APACHE LONGBOW +W. SHATNER's TEKWAR

Recupera un trozo de história y súbete a los mejores cazas de la II Guerra Mundial. Amplísimas misiones, variadas localizaciones, gráficos de vértigo y realismo histórico definitivo. Y además Apache Longbow, el helicoptero de ataque junto con Tekwar, para que hagas la guerra en tu ordenador por muy poco

P.V.P. 17.000
PRECIO OFERTA
7.995
Open Multimedia

LOTE PERDIDO

ATLANTIS + HEROES OF M&M + WITCHAVEN II



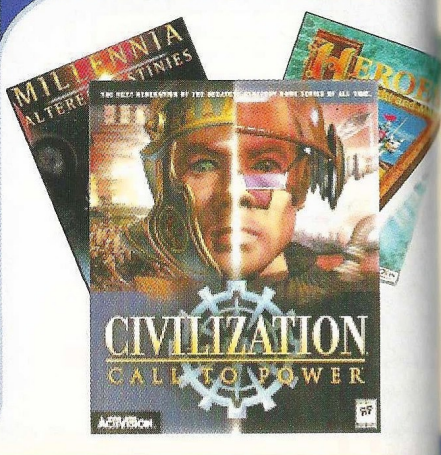
Sumérgete en la mítica ciudad para descubrir secretos casi olvidados. A través de un impresionante entorno visual deberás asegurar el futuro de la Atlántida y reescribir su historia. Para ello, deberás ser muy inteligente, por eso completamos el lote con Heroes of Might and Magic, un clásico, y Witchhaven II.

P.V.P. 8.900
PRECIO OFERTA
2.995
Open Multimedia

LOTE PODEROSO

CIVILIZATION CALL TO POWER +MILLENIA + HEROES OF M&M

Tercera parte de la exitos saga. Podrás recuperar el pasado y construir el futuro de tu gente. Amplios escenarios y miles de opciones políticas, económicas y militares. Acompañado de un clásico entre los clásicos: Heroes of Might and Magic y de Millenia y a un precio irresistible.



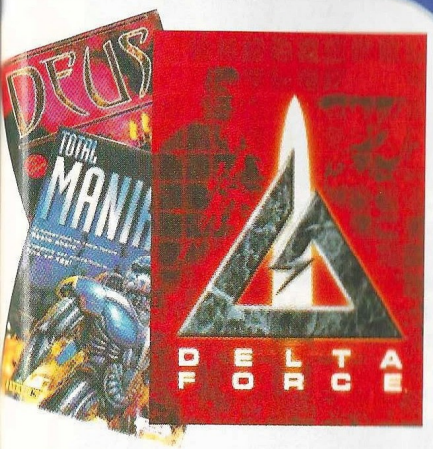
P.V.P. 17.000
PRECIO OFERTA
7.995
Open Multimedia

MEJORES JUEGOS LLAMA YA AL 93 457 82 75

Open Multimedia

LOTE MARINE

DELTA FORCE + TOTAL MANIA + DEUS



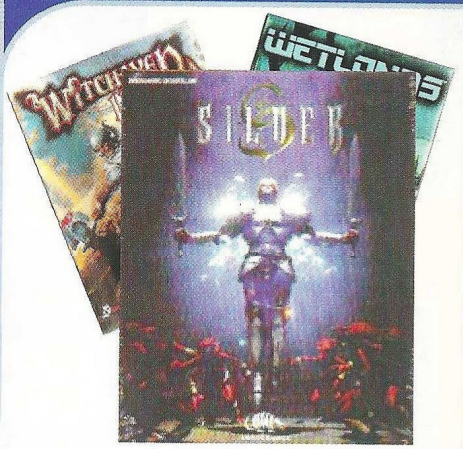
Formas parte de un Comando de élite que debe atacar posiciones enemigas repartidas por todo el mundo. Amplios escenarios 3D, acción y ciertas dosis de estrategia te estarán esperando. Y además: Total Manía y Deus. Pídelo antes de que se acabe y aprovecha esta oportunidad única.

P.V.P. 18.500
PRECIO OFERTA
7.995
Open Multimedia

LOTE DORADO

SILVER + WITCHAVEN II + WETLANDS

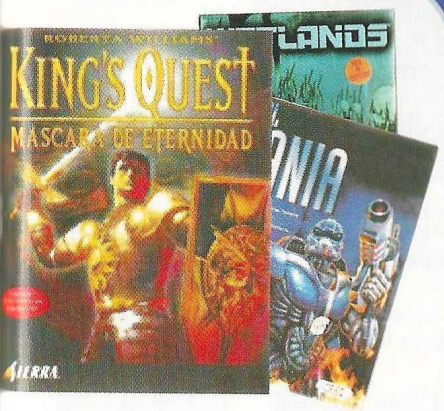
Mezcla de Aventura y Acción, deberás hacer frente al mal, interpretando hasta 6 personajes distintos: Magia, espadas e ingenio serán tus armas. Escenarios 3D de altísima calidad. Además: Witchhaven II y Wetlands, que convierten al lote en un producto único e irrepetible al que no debes resistirte.



P.V.P. 14.000
PRECIO OFERTA
6.995
Open Multimedia

LOTE ETERNO

KING'S QUEST VIII + TOTAL MANIA + WETLANDS



Explora siete mundos distintos de corte medieval en una aventura que desafía tu ingenio y tu espada. Escenarios 3D de alta definición para una octava parte digna de tan laureada saga y que no te defraudará. Y para que no acabes nunca de jugar: Total Manía y Wetlands. Ahora o nunca, cómpralos y no te lamentes.

P.V.P. 12.995
PRECIO OFERTA
6.995
Open Multimedia

LOTE CÓMICO

EL SULFATO ATÓMICO + TOON WORKS + DINOSAURIOS

Entra en el más que particular mundo de Mortadelo y Filemón de la mano de su creador Ibáñez. Deberás resolver uno de los más complicados y divertidos casos jamás vistos en la T.I.A. Además, disfrutarás dibujando con Toon Works y con la fastuosa colección de Dinosaurios.

P.V.P. 10.000
PRECIO OFERTA
3.995
Open Multimedia

LOTE DEMONÍACO

RESIDENT EVIL 2 + WETLANDS + ESTRATEGIA II

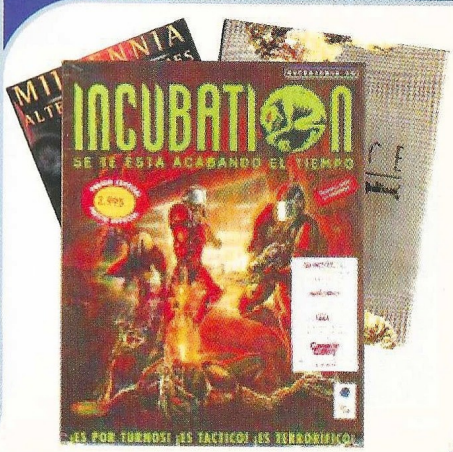
Segunda parte de uno de los juegos más escalofriantes y detallados. Aventura y acción se dan la mano y te llevan a la lucha con enemigos muy inteligentes y muy violentos. Gráficos brutales. Acompañalo con la segunda parte de Estrategia (otros 20 juegos) y con Wetlands. No debes perdertelo.

P.V.P. 15.500
PRECIO OFERTA
6.995
Open Multimedia

LOTE MUTACIÓN

INCUBATION + SURFACE TENSION + MILLENIA

En un futuro cercano, un accidente deja a los humanos a merced de Alliens y sangrientos seres mutantes. Deberás vencerlos tácticamente en un juego que redefine la estrategia por turnos. Añade a este superjuego: Millenia y Surface Tension y ponle a todo el lote un precio de risa, para que no te escapes.



P.V.P. 10.500
PRECIO OFERTA
3.995
Open Multimedia

Especial Top Secret

El ser inmortal

Aquí tienes trucos para algunos de los juegos analizados en este mismo número de la revista, para que si compras cualquiera de ellos y te quedas atascado, no tengas que esperar varias semanas.

COMMANDOS: MÁS ALLÁ DEL DEBER

Las contraseñas para acceder a las misiones son:

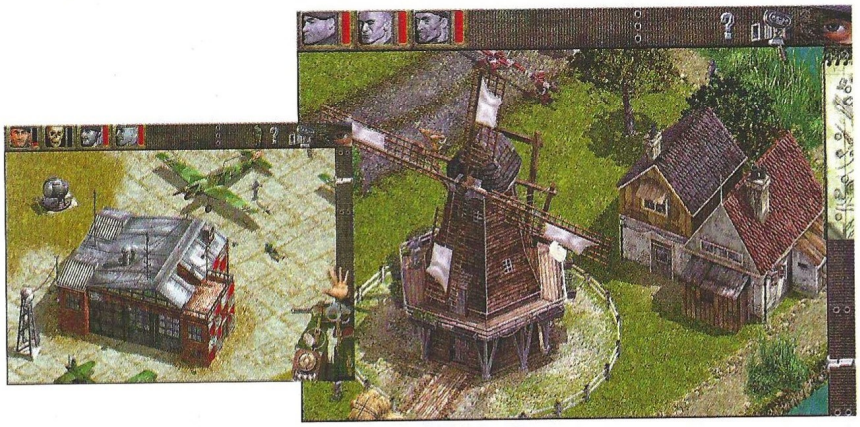
Misión 2:	**8K2IX**
Misión 3:	**9R291**
Misión 4:	**44G9J**
Misión 5:	**4HSAB**
Misión 6:	**J8TSN**
Misión 7:	**LUK2L**
Misión 8:	**DUSLZ**

Para activar los dos trucos siguientes, una vez comenzada la misión, selecciona un comando y teclea **GONZOOPERA**

CTRL+I Invencibilidad.

SHIFT+X Teletransporta al comando seleccionado donde marque el cursor.

CTRL+SHIFT+N Termina la misión en curso.



SOUTH PARK

Durante el juego, pulsa **ESC** y selecciona **OPTIONS** u **OPCIONES.** Pulsa con el ratón en la banda horizontal que hay en la parte inferior de la pantalla, abajo a la izquierda, y teclea el código en mayúsculas pulsando **ENTER** para activarlo.

EGOTRIP Enemigos con cabeza gigante.

BEEFCAKE Invencibilidad.

SWEET Todas las armas con munición infinita.

TOCA 2

Para activar el modo de trucos, deberás teclear en el menú, cuando te pida que introduzcas tu nombre la palabra **TOPDOWN.** Oirás en ese momento la frase "modalidad de trucos activada". Esta frase se oye cada vez que introduces cualquiera de los códigos en el lugar donde te pida el nombre. El modo Campeonato no admite trucos.

DOUBLE Te permite acceder a todos los circuitos incluidos los ocultos.

CARTASTIC Te permite acceder a todos los vehículos de la galería, a los superdeportivos.

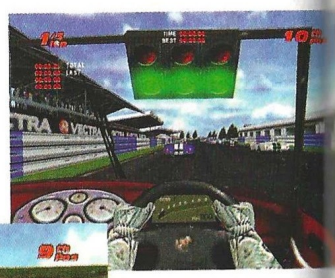
MOVIE Incrementa la espectacularidad de los destrozos en los accidentes.

RUBBER Resta espectacularidad a los destrozos que ocasionan los choques.

HANGOVER Implementa un efecto que desdobla el horizonte gráfico incrementando la sensación de velocidad.

SKINNY Desaparece el coche y sólo corres con las cuatro ruedas y las luces de posición traseras.

SKATES Dobla la velocidad de tu vehículo.



REDLINE

Pulsa al mismo tiempo las teclas GOD dentro del juego para activar la línea de comando, donde podrás introducir los siguientes códigos:

IMMORTAL	Modo dios.
MORTAL	Desactivar modo dios.
ALLAMMO	Munición máxima para las

armas de a pie, también te da las armas (sólo puedes acceder a ellas con TAB).

CW	Todas las armas del coche.
CA	Munición máxima para las armas del coche.
RADAR	Radar a pie.

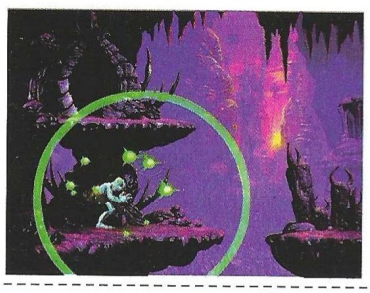
ABE'S EXODDUS

Utiliza estas combinaciones de teclas desde el menú principal para conseguir los siguientes efectos:

Elegir el nivel Pulsa **SHIFT,** y sin soltar esta tecla pulsa a continuación la siguiente secuencia: **abajo, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, arriba.**

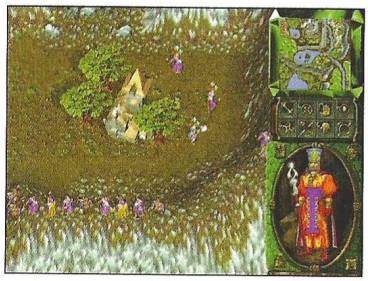
Ver la siguiente animación Pulsa **SHIFT,** y sin soltar esta tecla pulsa a continuación la siguiente secuencia: **arriba, izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha, abajo.**

Si quieres acceder a la próxima zona dentro de un mismo nivel, pulsa la siguiente combinación de teclas mientras estés jugando (siempre manteniendo la tecla **SHIFT** pulsada): **izquierda, derecha, arriba, abajo, izquierda, derecha.**



RAGE OF MAGES

Durante el juego –en cualquier escenario, no en el mapa ni en la ciudad–, pulsa **ENTER** y teclea el truco, pulsando **ENTER** otra vez para activarlo.

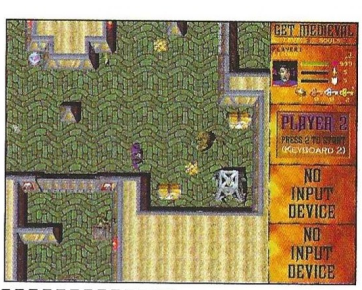


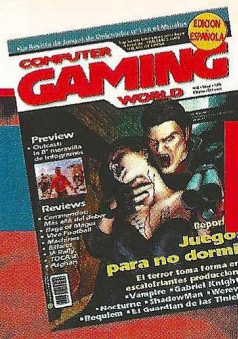
#Chicken	Habilita los trucos.
#modify self +god	Modo dios para el personaje del jugador.
#modify army +god	Modo dios para el grupo de personajes.
#create gold	Te da oro.
#killall	Mata a todos los enemigos del mapa.
#pickup all	Recoge los sacos de oro del mapa (no incluye los de las unidades).
#show map	Muestra todo el mapa.
#hide map	Oculta el mapa.
#victory	Termina escenario actual con éxito.

GET MEDIEVAL

Estos trucos sólo funcionan para un jugador. Teclealos durante el juego.

mpkfa	Modo dios.
mphighlander	99 vidas.
mpthewolf	Pasa al siguiente nivel.
mpbadmofo	Va al nivel anterior.
mpignition	Todas las llaves.
mpturbocharger	Todos los pergaminos.
mppetrol	Vida.
mparmorall	Armadura.
mpglovebox	Armas.
mpshoes	99 almas.
mpironpockets	El ladrón no puede robarte.
mplockpick	Llave calavera.
mpomar	Escudo de fuego.
ptroadrunner	Velocidad.
mpwinturbo	Pergamino potente.

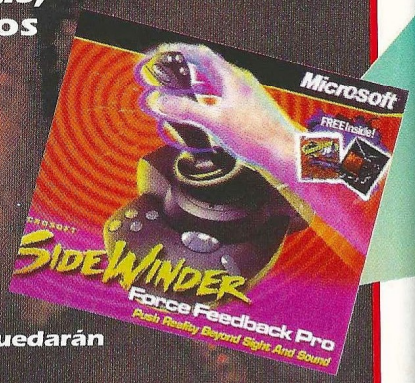




COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 2 JOYSTICKS "FORCE FEEDBACK PRO"

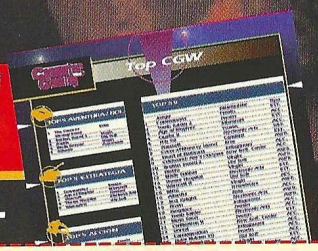


Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

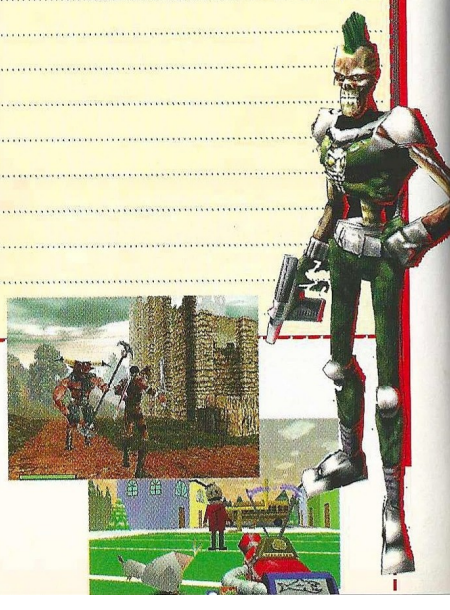
Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD



Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50



Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos ..... Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

Age of Empires
Edición Gold

Microsoft

Sin duda, Age of Empires es uno de los juegos de estrategia en tiempo real más apasionantes del año 97, y aún hoy tiene vigencia gracias a la reciente expansión, El Auge de Roma, que Microsoft ha lanzado. Age of Empires Edición Gold incluye tanto el juego original como la expansión, así como cuatro nuevos escenarios, unidades y la posibilidad de reproducir diversas batallas históricas.

No hay mejor aperitivo en espera de Age of Empires II que Age of Empires Edición Gold, un impresionante compendio que, potenciado con las posibilidades multijugador y un editor de escenarios mejorado, proporcionará incontables horas de diversión y batallas épicas. La difusión de este juego ha sido sorprendente, hecho que se puede constatar –principalmente– en Internet. Las cuatro nuevas civilizaciones y las unidades adicionales abren nuevos campos que explorar, aumentando aún más la capacidad de adicción del juego.

ENTRE LOS ACERTANTES A ESTA PREGUNTA, SE SORTEARÁN DIEZ AGE OF EMPIRES EDICIÓN GOLD.

1 ¿CÓMO SE LLAMA LA COMPAÑÍA QUE DESARROLLÓ AGE OF EMPIRES?

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

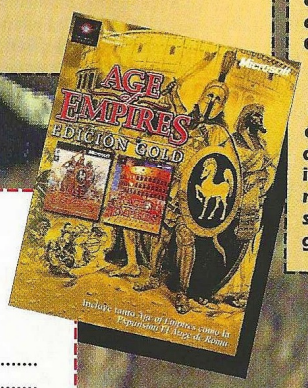
COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Age of Empires")

2.- De entre todos los cupones que recibamos con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se escogerán 10, que conseguirán uno de los juegos. El premio no será canjeable, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 18 de Junio de 1999, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 16 de Junio de 1999.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 18 de Junio de 1999, publicándose el resultado en el número 44, correspondiente a Julio de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.



Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

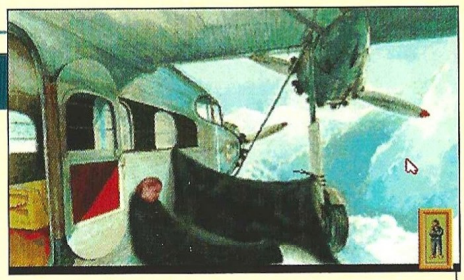
1. .....

CD 42

CD 1

El juego

HEART OF CHINA



Este mes Computer Gaming World te regala Heart of China: una divertida y arriesgada aventura gráfica, con arcade incluido, y repleta de gags. La trama comienza cuando Kate, la hija del multimillonario Eugène Adolfo Lomax, es secuestrada en el pueblo en donde ejercía de enfermera. Te verás inmerso en una odisea que te trasladará desde Hong Kong a París, pasando por el Tíbet y Estambul entre otros lugares. A menudo peligrará tu vida, y sólo de tu astucia dependerá el éxito de la misión y la recompensa que por ello te espera.

NOTA IMPORTANTE: Para poder guardar las partidas en el juego, debes abrir desde Windows la ventana del CD-ROM (abre Mi PC y la unidad de CD-ROM). Aparecerán unos cuantos archivos, y entre ellos encontrarás un icono INSTALA.BAT (una pequeña ventana azul con una rueda dentada amarilla dentro). Púlsalo dos veces y se creará una carpeta llamada "PARTIDAS" en tu disco duro C. Ahí se guardarán las de Heart of China. Ahora busca y pulsa dos veces sobre el fichero HOC. Ya dentro del juego, en el menú que te permite guardar o recuperar partidas, elige en GUARDAR, y la opción CAMBIAR DIRECTORIO. Borra el que aparece y teclea C:\ PARTIDAS. ¡Ojo! Para escribir el carácter "\" en el menú del juego, deberás pulsar la tecla "Ç" del teclado de tu ordenador.

REQUISITOS MÍNIMOS: AT 286 o superior, 604 K de RAM, SVGA 256 colores, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón, MS-DOS compatible Windows 95/98.

INSTALACION Y EJECUCION: Si tienes una versión de Windows anterior a Windows 95, debes instalar el juego desde MS-DOS. Cambia a la unidad de CD-ROM –"D:", por ejemplo–, teclea HOC, pulsa ENTER y comienza a jugar. Elsistema para guardar las partidas no varía.

CONTROLES: El juego se maneja exclusivamente con ratón. En ocasiones deberás usar varios objetos dentro del inventario, o señalar frases con las que debes contestar en las conversaciones que mantengas. Incluso usar los dos botones del ratón al mismo tiempo, como por ejemplo para disparar a las serpientes. El resto de las acciones como abrir, coger, etc. deben ser señaladas con el cursor del ratón en la pantalla. Si se trata de recoger algún objeto del entorno, basta con arrastrarlo hasta el icono del protagonista o de la persona a la que quieras dárselo. Estas condiciones de juego son válidas para las tres personas con las que deberás jugar a lo largo de la aventura.

PISTAS:

NO proporcionamos pistas por teléfono. La guía de juego de Heart of China está incluida en los Top Secret Interactivos de este mes.

SERVICIO TÉCNICO:

HEART OF CHINA es un juego de MS-DOS, pero debería funcionar sin problemas desde Windows 95/98. En cualquier versión anterior, es necesario salir de Windows para instalarlo y jugar.

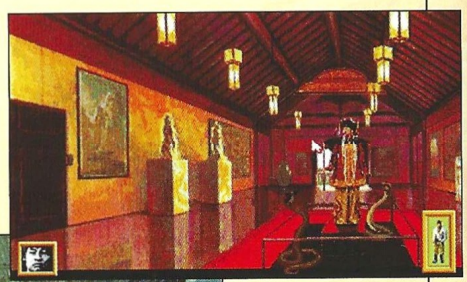
Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

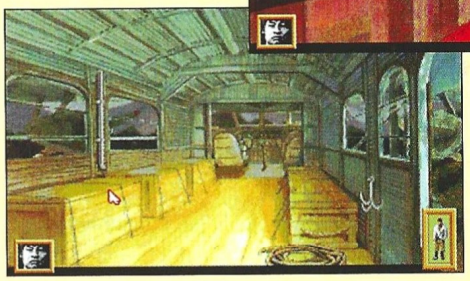
1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.
2.- Si tienes Windows 95/98 y el juego no funciona, reinicia el ordenador en modo MS-DOS (Inicio/Apagar sistema/Reiniciar en modo MS-DOS) y sigue los pasos de la instalación de MS-DOS. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido, consulta el manual de tu ordenador o con tu proveedor para solucionarlo.
3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:
-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 55 42, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de lunes a jueves, y de 13:00 a 15:00 horas los viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.





DEMOS JUGABLES

Ante los problemas surgidos en el CD del mes pasado con la demo de Silver, hemos decidido volver a incluirla en este CD.

En la ficha de cada demo encontrarás, en el apartado, CARPETA el nombre de la carpeta que tienes que abrir para instalar la demo, en INSTALACIÓN el nombre del archivo que tienes que ejecutar para instalarla, y en CONTROLES el método para conocer el sistema de control una vez instalada la demo.

Requisitos mínimos: todas las demos requieren un CD-ROM 4x como mínimo, DirectX 6.0, ratón, tarjeta de sonido y Windows 95/98. Algunas necesitan, además de cierto espacio libre en disco –una media de 100 MB– para su instalación, alrededor de 100 MB libres adicionales para descomprimir archivos temporales que se borrarán una vez finalizada la instalación

STARSIEGE

Pentium-166, 32 MB RAM, Aceleradora 3D (Pentium 200 sin aceleradora)
CARPETA: STARSIEGE
INSTALACIÓN: SSDEMO.EXE
CONTROLES: En el grupo de programas Dynamix, dentro del grupo Starsiege hay un archivo STARSIEGE DEMO README con toda la información necesaria.

EXPENDABLE

Requisitos: Pentium-200, 32 MB RAM, tarjeta 3Dfx
CARPETA: EXPENDABLE
INSTALACIÓN: SETUP.EXE
CONTROLES: Pulsa en el menú OPTIONS y después CONTROL OPTIONS para ver y/o definir los controles.

HALF LIFE

NUEVA DEMO EN CASTELLANO

Requisitos: Pentium-133, 24 MB RAM, SVGA 2MB
CARPETA: HALFLIFE
INSTALACIÓN: UPLINKINSTALLSPAIN.EXE
CONTROLES: Desde el menú, pulsa CONFIGURACION/CONTROLES.

SILVER

Requisitos: Pentium 166, 32 Mb RAM, CD-ROM 8x, SVGA
CARPETA: directorio raiz del CD-ROM
INSTALACIÓN: SETUP.EXE
CONTROLES: Utiliza el ratón.

VIDEOS

Dentro de la carpeta VIDEOS, encontrarás un avance de REQUIEM (REQPROMOWEB.AVI) y NOCTURNE (NOCTURNE.AVI).

UTILIDADES para uso de los CD's

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 6.0

CARPETA: DIRECTX **INSTALACIÓN:** DX6ESP.EXE
Si no tienes instalada la nueva versión de DirectX, instálala antes de intentar ejecutar cualquiera de las demos del CD. Algunas te pedirán versiones anteriores: no las instales, todo funciona bien con esta nueva versión.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE **INSTALACIÓN:** CB16E403.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

EXPLORER

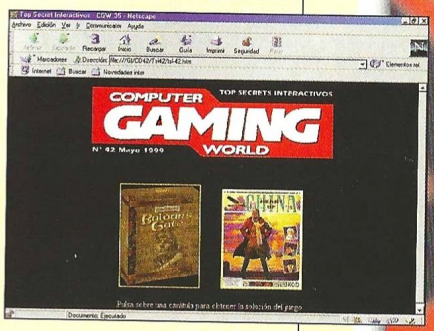
CARPETA: EXPLORER **INSTALACIÓN:** MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

TOP SECRETS Interactivos

GUÍAS COMPLETAS PARA BALDUR'S GATE Y HEART OF CHINA

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.
Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI42 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-42. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secret Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.



COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Blade Runner	Virgin
2	Diablo	Ubi Soft
3	The Curse of Monkey Island	Electronic Arts
4	Broken Sword 2	Virgin
5	Grim Fandango	Electronic Arts

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Commandos	Proein
2	Age of Empires	Microsoft
3	Starcraft	Cendant
4	Civilization II	Proein
5	Theme Hospital	Electronic Arts

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider III	Proein
2	Tomb Raider 2	Proein
3	Quake II	Proein
4	Unreal	N.S.Center
5	Turok	N.S.Center

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 99	Electronic Arts
2	PC Fútbol 6.0	Dinamic
3	PC Fútbol 7.0	Dinamic
4	FIFA 98	Electronic Arts
5	NBA Live 99	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	Comanche 3	Electronic Arts
2	Apache-Havoc	Dinamic
3	Formula 1	Electronic Arts
4	iF-22	Friendware
5	Falcon 4.0	Proein

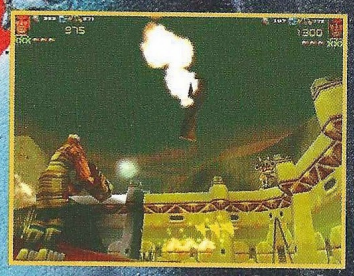
TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Commandos	Proein	EST.
2	Tomb Raider III	Proein	ACC.
3	Age of Empires	Microsoft	EST.
4	Starcraft	Cendant	EST.
5	Tomb Raider 2	Proein	ACC.
6	Blade Runner	Virgin	AV/R.
7	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
8	Curse of Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
9	Quake II	Proein	ACC.
10	Unreal	New Soft. Center	ACC.
11	Fifa 99	Electronic Arts	DEP.
12	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
13	Civilization II	Proein	EST.
14	Turok	New Soft. Center	ACC.
15	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
16	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
17	MDK	Virgin	ACC.
18	Carmageddon	Infogrames	ACC.
19	PC Fútbol 6.0	Dinamic	DEP.
20	Jedi Knight	Electronic Arts	ACC.
21	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
22	Moto Racer 2	Electronic Arts	ACC.
23	Expediente X	Electronic Arts	AV/R.
24	The Need for Speed III	Electronic Arts	ACC.
25	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
26	Ring	Friendware	AV/R.
27	El Quinto Elemento	Ubi Soft	ACC.
28	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
29	Oddworld: Abe´s Oddysee	New Soft. Center	ACC.
30	Doom II	Erbe	ACC.
31	Atlantis	Friendware	AV/R.
32	Heart of Darkness	Infogrames	ACC.
33	Anno 1602	Infogrames	EST.
34	Hexplore	Infogrames	AV/R.
35	Egipto	Friendware	AV/R.
36	Dune 2000	Electronic Arts	EST.
37	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
38	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
39	Sim City 3000	Electronic Arts	EST.
40	Starshot: Space Circus	Infogrames	ACC.
41	Sanitarium	Erbe	AV/R.
42	Constructor	New Soft. Center	EST.
43	Forsaken	New Soft. Center	ACC.
44	The Chosen: Blood II	New Soft. Center	ACC.
45	Toyland Racing	Dinamic	ACC.
46	Half-Life	Cendant	ACC.
47	Fifa 98	Electronic Arts	DEP.
48	Rollcage	Erbe	ACC.
49	Shogo	Dinamic	ACC.
50	Apache-Havoc	Dinamic	SIM.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

eXPendAble

"Expendable es, sin duda, una de las más selectas piezas de software nunca vistas... Diría incluso que es uno de los mejores juegos jamás creados"
Paul Presday - PC ZONE Abril 1999



3D ACCELERATOR CARD REQUIRED

PC CD ROM

Rage Software plc
www.rage.co.uk

Friendware
www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81

© Rage Games Limited 1999. Todos los derechos reservados

HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA
Avda. de Burgos 9, 1º-of 2
28036 Madrid
Tel: (91) 383 26 23
Fax: (91) 383 24 37
www.coktel.es

Starcraft y Brood War son marcas y Blizzard Entertainment designa una marca registrada de Davidson&Associates.Inc en E.E.U.U y/u otros paises. ©1998 Blizzard Entertainment. Todos los derechos reservados.